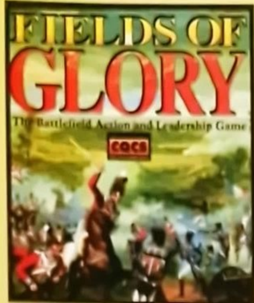
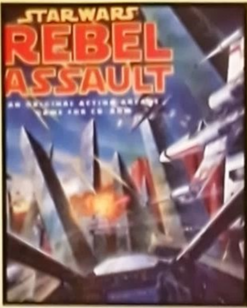


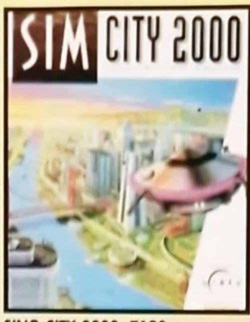
OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año II • Nº 23
La única revista especializada en juegos para PC
Demo jugable de
HEIMDALL 2,
la aventura más bárbara
OTRO MES SUPER CON LA DEMO EN 3 1/2 Y LA OCTAVA ENTREGA DE NUESTRO COLECCIONABLE
TODOS LOS SECRETOS DE:
ALONE IN THE DARK 2
DUNGEON HACK
Y ADEMAS:
ULTIMA VIII
LANDS OF LORE
SEA WOLF
HAND OF FATE
CORRIDOR 7
RED HELL
PACIFIC STRIKE
EL RUMBO DE LA GUERRA EN TUS MANOS
8 414090 201261 00023
MP MULTIPRESS



FIELDS OF GLORY: 5.845

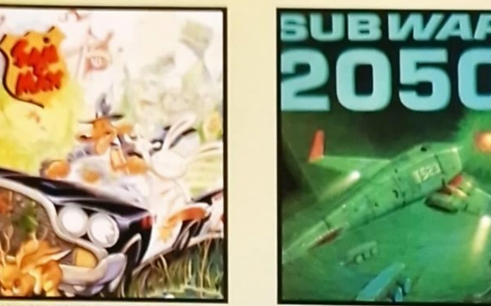


REBELD ASSAULT: 8.795



SING CITY 2000: 7190





SAM AND MAX: 6.930

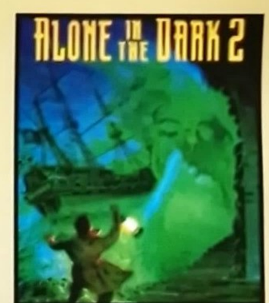
SUBWAR 2050: 7.190



PACIFIC STRIKE: 8.090



LANDS OF LORE: 6.495



ALONE IN THE DARK II: 7.190

ATAC	6.000
ACES OVER PACICIF	7.890
ACES OVER EUROPE	7.890
A QUADIM (DUNGEONS&DRAGONS)	CONSULTAR
ARCHO ULTRA	5.390
ALONE IN THE DARK 2	7.190
ATP	9.595
ATP ESCENARIOS	8.395
ARCHION ULTRA	5.390
BATMAN RETURNS	5.275
BIO FORCE	CONSULTAR
BODY BLOWS	5.500
BENEATH A STEEL	6.190
CAMPAIGN II	8.095
CYBERRACE	6.095
DARK SUN	7.900
DUNDEON HACK	7.190
DAY OF TENCACLE	6.995
DRACULA	3.395
FLASHBACK	4.195
FIELDS OF GLORY	5.945
FRONTIER ELITE II	6.290
FLIGHT SIMULATOR 5.0	10.120
ESCENARIOS FLIGHT NEW YORK	8.095
ESCENARIOS FLIGHT PARIS	8.095
ESCENARIOS FLIGHT LONDRES	8.095
ESCENARIOS FLIGHT WASHINTONG	8.095
F-15 III	8.490
GOAL	4.830
GOBLING 3	6.425
GUNSHIP 2000 MISIONES	6.350
GREAT NAVAL BATTLES II GUADALCANAL	7.190
HAND OF FATE	6.790
INEXTREMIS	6.290
INCA 2	6.150
INDICAR RACCING	6.290
JURASSIC PARK	4.990
JONES AND F. OF ATLANTIS	5.395
KASPAROV	6.290
KGB	5.000
KINGMAKER	6.150
AV.DINOSAURIOS	5.395
LA BELLA Y LA BESTIA	3.995
LANDS OF LORE	6.495
LITIL DIVIL	4.455
LINKS 386 PRO	5.195
LOST IN TIME	6.290
LOST VIKING	3.500

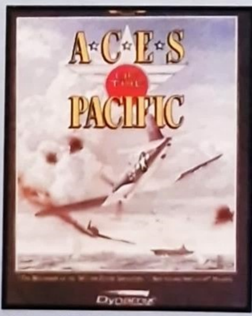
IMPORTACION

Más de 400 títulos de CD, PC, Amiga y Mac en nuestro catálogo, tanto nacional como de importación

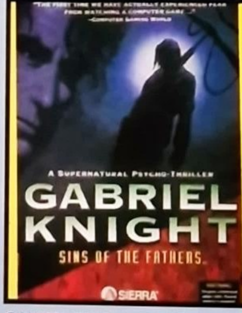
ACES OF PACIFIC+MISSION	8.195
ACES OF OVER EUROPE	8.195
ACES OF THE DEEP	8.195
AD QUADIM	7.895
AIRBUS A320	8.195
BATTLE ISLE DATA DISK	4.895
BATTLE ISLE 93	8.195
BATTLE ISLE II	8.195
BETRAYAL OF KRONDOR (SIERRA)	8.195
CARRIER AT WAR	8.195
CARRIER AT WAR CONTRUCTION KIT	7.895
CARRIER AT WAR II	8.195
CIVILITATION	7.895
CIVILITATION (WINDOWS)	7.895
DUNGEON MASTER 2	8.195
DELTA V	7.895
CONFLICT KOREA	6.295
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL	7.890
F-14 TOMCAT (FLEET DEFENDER)	8.195
GENESIA (POPULUS III)	7.890
GABRIEL KNIGHT (SIERRA)	7.890
GETTYSBURG	7.890
QUEST FOR GLORY IV	8.195
HARPOON 1.2.1	7.890
HARPOON BATTLESET 3 o 4	5.895
HARPOON DESIGNER	5.895
HARPOON EDITOR	5.895
HIGH COMMAND (WARGAME)	8.195
KING QUEST 6	8.195
LARRY VI	8.195
LINKS CAMPOS (SVGA)	5.895
MECHWARRIOR II	8.195
OMAR SHARIF BRIDGE	7.190
PACIFIC WAR (GARY GRYGSBYS)	7.895
POLICE QUEST 4	7.895
QUEST FOR GLORY 3	7.895
QUEST FOR GLORY 4	7.895
RED BARON+MISSION(DYMANIX)	8.195
OPERATION CRUSADER (WARGAME)	8.195
SPACE SIM	7.890
START LORD	7.890
SIM LIFE FOR WINDOWS	7.195
THE DAGGER OF AMON RA	8.195
THE LEGACY	8.195
TONY LA RUSSA BASEBALL 2	7.195
TONY LA RUSSA BEISBALL DATA DISK	5.460
THE ELDER SCROLLS (ARENA)	7.890
ULTIMA UNDERWOLD II	7.890
ULTIMA VI THE FALSE PROPHET	6.195
ULTIMA 8 PAGAN	7.890
ULTIMA 8 SPEECH PACK	4.190
V FOR VICTORY 3	8.195
V FOR VICTORY 4	7.895
WAR IN RUSSIA (GARY GRIGSBYS)	7.890
WARLORDS 2	7.890
WIZARDRY 5/6/7	9.660
WIZARDRY 8	8.190
LIBROS DE PISTAS	CONSULTAR PRECIO



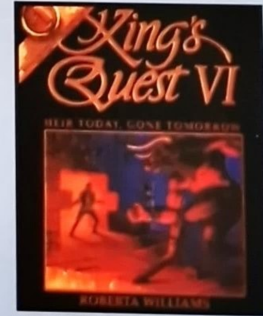
HANDS OF FATE: 6.790



ACES OVER EUROPE: 8.195



GABRIEL KNIGTH: 7.890



KING QUEST VI: 8.195



THE ELDER SCROL ARENA: 7.890

ALES

MASTER OF ORION	7.190
METAL & LACE	5.800
MIGHT & MIGHT III	4.945
MIGHT & MIGHT IV	5.945
MIGHT & MIGHT V	CONSULTAR
MORTAL KOMBAT	5.195
NOMAD	5.390
NHL HOCKEY	5.500
RAIL ROAD TYCOON DE LUXE	7.895
PACIFIC STRIKE	8.090
POLICE QUEST III	6.590
PETER PAN	6.290
PRIVATTER	5.195
MISIONES PRIVATTER	3.590
PIRATES GOLD	7.190
RAVENLOFF(DUNGEONS&DRAGONS)	CONSULTAR
RALLY	4.495
RETORNO DE ZORK	8.095
RETURN OF PHAMTOM	5.195
SAM AND MAX	6.930
SENSIBLE SOCCER	4.295
SHADOW CASTER(DUNGEONS&DRAGONS)	7.030
SHADOW WORLDS	4.095
SEAL TEAM	5.190
SEA WOLF	7.190
SPACE HULK	6.095
SPACE QUEST 1	5.215
SIM CITY 2000	7.190
SIM FARM	6.290
SIMON THE SORCERER	3.720
SPACE QUEST V	5.850
STREET FLIGHTER 2	3.695
STRIKE COMMANDER	6.995
STRIKE COMMANDER (OPERACIONES)	3.500
STRIP POKER	4.495
STRIKER	2.635
STRONGHOLD (DUNGEONS&DRAGONS)	6.095
SYNDICATE	6.095
SYNDICATE DISCO DE DATOS	3.790
SUBWAR 2050	7.190
TASK FORCE 1942	6.695
TFX	7.030
THE PATRICIAN	5.195
THE BLUE AND GREY	5.395
TORNADO	7.195
ULTIMA VII	6.995
ULTIMA VII SERPENT ISLE	6.095
ULTIMA VIII PAGAN	8.090
UN NATURAL SELECTION	6.095
WAR IN DE GULF	5.595
WHEN TWO WOLDS WAR	5.395
WING COMMANDER II	5.695
X-WING	5.795
X-WING B-WING	2.970
X-WING IMPERIAL PURSUIT	2.970

C.D. ROM
NACIONAL E IMPORTACION

7 GUEST CD	9.890
ALONE IN THE DARK 1 CD	8.695
CONPIRACY	7.495
COMANCHE+MISSION	11.691
DRACULA UNLEASHEAD	8.795
DRAGONSPHERE	8.795
DAY OF TENTACLE	8.795
DUNE CD	7.895
HABLEMOS INGLES	13.490
OSCAR CD	4.500
INCA 2 CD	7.990
JOURNEYMAN PROYECT	10.195
GABRIEL KNIGHT(SIERRA)	8.795
LABETINH OF TIME	8.795
LAWNMOWER MAN	9.900
LOST IN TIME CD	7.645
MAN ENOUGH	11.590
MICROCOSMOS	9.890
MIGHT AND MAGIC V	8.795
MYST	7.895
KING QUEST VI CD	8.795
SHERLOCK HOLMES II CD	8.695
SHERLOCK HOLMES III CD	8.795
STRIKE COMMANDER+MISSION	8.090
SYNDICATE PLUS	8.795
WING COMMANDER II+ S.OPERATION CD	6.095
REBEL ASSAULT CD	8.795
TONY LA RUSSA BEISBOL	8.795
TORNADO AND DESET STROM	8.795
ULTIMA UNDERWOLD 1&2 CD	8.795
ULTIMA 1-6 CD	10.195
WORLD ATLAS V.2	19.000

COMPONENTES

PLACA BASE

386 SX 40	9.900
386 DX 40	15.490
486 DLC 40 CACHE 128	29.900
486 DX 33 CACHE 256	57.900
486 DX2 33 CACHE 256 VESA	63.500
486 DX2 66 CACHE 256 VESA	76.900

TARJETA VIDEO

VGA 1 MB	9.900
VGA 1 MB 16 MILL.	13.800
VGA TRIDENT 2MB VESA	21.900
VGA CIRRUS VESA 1MB	15.490

DISCOS DUROS

170 MB	31.900
210 MB	33.900
270 MB	38.900
340 MB	42.900

JOYSTYCK

JOSTYCK WARRIOR 5	2.100
MOUSE 3 BOTONES	1.190

CD / TARJETA SONIDO

CD MITSUMI	32.900
CD MITSUMI DOUBLE SPEED	
CD SONY	
ALTAVOCES MASTER BOOMER	15.000
SOUND GALAXITI PRO EXTRA STEREO	12.900
SOUND GALAXITI PRO 16 BITS STEREO	16.790

VARIOS

MONITOR COLOR SVGA 14"	29.900
MONITOR COLOR SVGA 17"	105.000
TECLADO EXPANDIDO	2.900
CAJA MINITORRE	6.900
MEMORIA MODULO 1MB SIMM	7.100
MEMORIA MODULO 4MB SIMM	28.500
DISK DRIVE 3 1/2 1.44MB	5.900
MULTI I/O	1.900
EPSON LX 400 9 AGUJAS	22.250
EPSON STYLUS 300 INYECCION	42.125
HP DJ 550 INYECCION COLOR	75.625

ESTOS PRECIOS NO INCLUYEN I.V.A. / ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO EN FUNCION DEL DOLAR

StoreGames

¿ESPERAS A LAS REBAJAS PARA COMPRAR TUS VIDEO JUEGOS?

¡VEN A VERNOS! NUESTROS PRECIOS SON LOS MEJORES TODO EL AÑO

¡¡REJUVENEZCA SU PC ANTIGUO SIN NECESIDAD DE COMPRAR OTRO NUEVO!!
Informenos de cual es su PC y solicite asesoramiento y presupuesto sin compromiso



TU TIENDA

Tienda: Claudio Coello128 / 28006 Madrid
Almacén: Pol. Ind. San Fernando de Henares: Nº 1, C/ Mar del Norte, 5, 28850 Madrid

ABIERTO SABADOS Y DOMINGOS

PEDIDOS A: TELEFONO Y FAX:

Tienda: (91) 562 18 82
Almacén: (91) 677 08 57

Por correo toda España 300.
Compras superiores a 20.000 pts. sin gastos

SOLICITE LA TARJETA DE CLIENTE CON SU PRIMERA COMPRA Y OBTENGA UN 5% DE DESCUENTO ADICIONAL EN SUS PROXIMAS ADQUISICIONES

Y también:

Nuestros anunciantes:

¡HASTA SIEMPRE, BORJA!

Apenas una semana antes del cierre de esta edición, recibimos una triste noticia: uno de nuestros más fieles y entusiastas colaboradores nos ha dejado para siempre. Borja Medrano, que logró vencer en tantas y tantas batallas contra los "malos del videojuego", no pudo ganarle la partida a la cruel enfermedad con la que luchaba desde hacia tiempo.

Desde estas lineas todos los componentes de la redacción de OK PC, además de expresarle nuestro más sentido pesar a sus familia, queremos dedicarle un recuerdo muy especial a Borja, sin cuya ayuda, sumada a la del resto de nuestros fieles e inestimables colaboradores, nos habría sido imposible acometer un proyecto como la edición de este revista. Nos gustaría dedicar este número a su memoria, y con el enviarle un: ¡hasta siempre, Borja, nos veremos en el paraíso de los jugones!...

Sin embargo, y como dicen los cómicos, el espectáculo debe continuar, y por ello, y por que deseábamos que este número fuese muy especial os hemos preparado una auténtica avalancha de novedades, trucos y todo tipo de informaciones destinadas a que le sigáis sacando el máximo partido a vuestro ordenador.

Un mes en el que te ofrecemos más novedades que nunca. Juegos para todos los gustos. Para los amantes del Rol tenéis Ravenloft; para los amantes de los simuladores llega Pacific Strike, al que le hemos querido dedicar la portada por su excepcional calidad; como ejemplo de aventuras tenemos la segunda parte del Kyrandia, The Hand of Fate; si te gustan las simulaciones tienes el magnífico Seawolf que ha sido traducido hasta en las voces; si te gusta la estrategia prueba con Simfarm, lo último de la casa Maxis; para los deportistas llega Megarace-CD, una carrera poco deportiva porque en ella sólo importa la victoria y si quieres saber más, sigue con nosotros hasta la última página.

HEIMDALL II

La aventura vikinga

Para instalar la demo y disfrutarla a tope necesitas que tu ordenador tenga ciertas características, como:

PC 386 o superior
640 Kb de RAM libres
Disco duro, unidad de disco: *3 1/2"*,
Tarjeta gráfica: VGA (256colores)
Tarjeta de sonido: No disponible
Instrucciones de carga:
Introduce el disquete en tu unidad de disco y teclea **INSTALL**, pulsa **<Intro>** y la demo se instalará en el disco duro. en un directorio llamado **HEIMDALL**, sigue las instrucciones de la pantalla tras la instalación.
¡A disfrutar con Heimdall II!





Director: José Emilio Barbero.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos. y Antonio Greppi Murcia.
Colaboradores: Ángel Francisco Jiménez, Antonio Martínez Herranz, L.H. Servicios Informáticos, José Villalba Medina, Luis Villar, Borja de Medrano, Jesús Hervás, Antonio Gómez, Julián Pérez y "Sherlock Holmes".
Corresponsales: Marcelo Amuchástegui (EE.UU.)
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Eduardo Urech.
Jefa de publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Publicidad y redacción: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid. Tel: 457 53 02/52 03 Fax: 457 93 12.

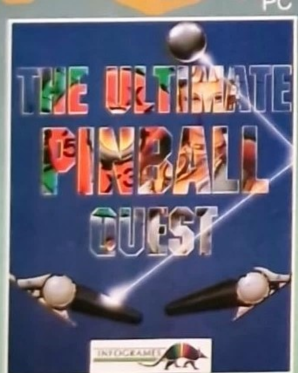
Editorial Multipress, S.A.
Director General: Julio Goñi
Director de publicaciones: Saúl Braceras
Director de producción: Julio Rodriguez
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29 Fax: 458 18 76
Fotomecánica: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Duplicación de disquetes: I + D VIDEOMATICA C/ Mirto, Nº 1, Local 28029 Madrid.
Depósito legal: 24602-92 Printed in Spain VI 94.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.
Distribución en América: Argentina Capital: Ayerbe,
Interior: DGP.
Chile: Distribuidora El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Pasaje Sudamérica 1532, Buenos Aires (Argentina).
Imprime: Color Press.
Canarias, Ceuta y Melilla 600 Ptas.



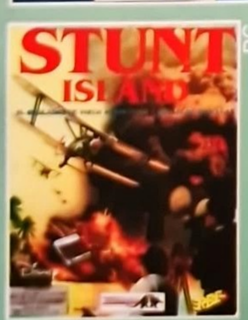


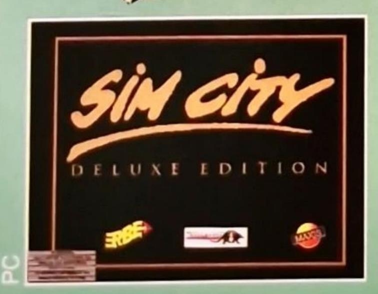
PC

PC



PC



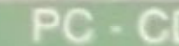


PC

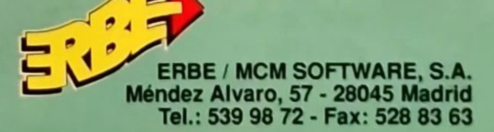


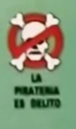
PC - CD

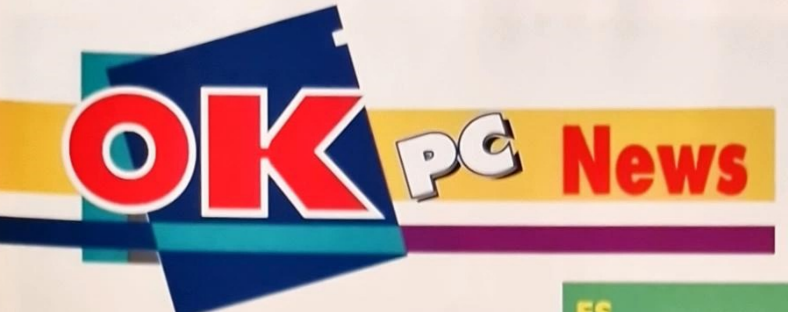












FS
MAS ESCENARIOS

Cuatro nuevos escenarios se unen a la amplia oferta de mapas disponibles para el simulador de vuelo Flight Simulator 5.0. Estos escenarios nos ofrecen la posibilidad de volar sobre San Francisco, Paris, Nueva York y sobre Washigton DC.
Los dos escenarios incluyen mapas aeronáuticos de las regiones respectivas para posibilitar el trazado de rutas de vuelo.

ACTION REPLAY PARA PC



La tarjeta action replay, tan afamada en el mundo de las consolas, llega ahora para tu PC de la mano de Proein.
La tarjeta permite buscar códigos para obtener vidas infinitas, más armas, y en general modificar cualquier valor cuantificable de un juego. Otra de las funciones que incorpora es la posibilidad de detectar virus desconocidos mediante un chequeo de memoria y búqueda de cadenas. Por último, la tarjeta es capaz de capturar pantallas y exportarlas a archivos de formato PCX, lo que permite retocarlas y visualizarlas con la mayoría de los paquetes gráficos del marcado.

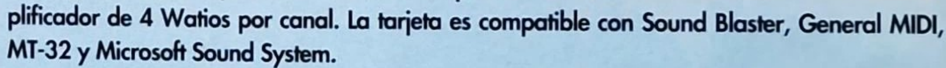
GRAVIS
TARJETAS DE SONIDO



Dos nuevos escenarios para tu Flight Simulator



Seric Informática, S.L. será el distribuidor en españa de la tarjeta Gravis UltraSound Max.
La UltraSound Max consigue una síntesis con una tabla de 32 voces, mucho mejor que la síntesis FM tradicional. Esta tarjeta es capáz de digitalizar a 16 bits, consiguiendo una frecuencia de muestreo de 48 kHz en estéreo y la posibilidad de crear sonido 3D.
La tarjeta tiene 16 canales digitales, lo que posibilita la reproducción de 32 voces simultáneas. La tarjeta incluye 512 Kb de memoria ampliables a 1 Mb para aumentar las prestaciones, así como un interface CD-ROM que nos ahorrará un precioso slot si utilizamos la tarjeta como controladora. Para reproducir el sonido incorpora un am-



plificador de 4 Watios por canal. La tarjeta es compatible con Sound Blaster, General MIDI, MT-32 y Microsoft Sound System.
Como valor añadido se incluye una gran cantidad de software que funciona bajo Windows 3.1 en su mayoría, con el que podemos procesar el sonido como profesionales y además, de regalo el simulador de vuelo Chuck Yeager´s Air Combat.
En el campo de los joystick, Seric distribuirá los modelos Gravis PC GamePad y Gravis Analog Pro. El primero tiene un diseño que nos recuerda enormemente a los "pads" de la consola Super Nintendo y está especialmente diseñado para juegos arcades y deportivos. El segundo joystick es analógico, por lo que está más pensado para simuladores de vuelo.

LIVING BOOKS



Dos nuevos títulos se incorporan a la línea "Living Books" en CD-ROM. Hace poco comentamos el fabuloso cuento "La liebre y la tortuga" en esta revista. La idea de estos dos nuevos tititulos es la misma, enseñar a leer al niño y divertirle en su busqueda por el cuento de las múltiples animaciones escondidas. Además, al estar doblados a varios idiomas nos ofrecen las posibilidad de aprender otras leguas y por supuesto, siempre se incluye el castellano.
* Ruff´s Bone Bone es un cuento de Eli Noyes que nos cuenta la historia de un perrillo y su tan querido hueso.
* Little Monster at School es un cuento de Mercer Mayer´s, de la que es posible que ya tengáis el título anterior "Just Grandma an Me". Este cuento nos cuenta la historia de un simpático monstruo y un día en la escuela.



KIXX AMPLIA SU OFERTA

La línea de juegos Kixx de Erbe, que nos ofrece juegos antiguos al tentador precio de 1200 Ptas, aumenta su gama con cinco nuevos excitantes títulos: Star Glaider II, Turbo Run, Microprose Soccer, Savage y Operation Harrier.



DRAGON LORE

Dargon Lore - The Legend Begins es una aventura gráfica que nos remonta a los tiempos en los que dragones y caballeros combatían por la fama y fortuna. El juego ofrece unos impresionantes gráficos renderizados con plena livbertad de movimientos (360 grados) y se desarrolla con una vista en primera persona.
La aventura se divide en dos partes: en la primera tendrás que investigar más de cien zonas en la búsqueda de un castillo maldito donde murio el padre del héroe al que encarnamos; en la segunda nuestro personaje será entrenado para los grandes combates contra las fuerzas del Caos.


Ilustración: Carlos Veredas
¡IGOR
OBJETIVO
UIKOKAHONIA
¡Apúntate
al viaje
de tu vida!
Aventura Gráfica
Todo comenzó dando una vuelta por el campus... Fue como una visión. Ella era la chica de mis sueños, rubia, preciosa y con un cuerpo sólo comparable a su carácter. En ese momento supe que la seguiría al fin del mundo. Lo que no me imaginaba era lo complicado que resultaría seguirla hasta la isla de Uikokahonia.
• Gráficos digitalizados sobre ilustraciones originales.
• Intérprete de usuario de manejo sencillo.
• Efectos de sonido digitalizados y excelente banda sonora.
• Conversaciones interactivas con múltiples personajes.
• Decenas de divertidos puzzles, con espectaculares animaciones.
• Desarrollado y producido íntegramente en España.
Disponible en PC.
software en castellano
PENDULO STUDIOS
© 1994 Péndulo Studios
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

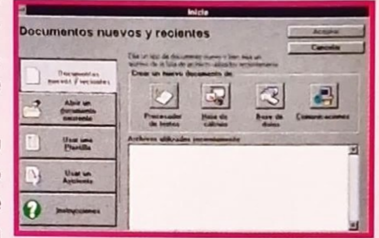




MAXIS

Maxis s ha lanzado desde el principio a la creación de interesantes y divertidos simuladores que componen lo que se ha denominado: "la familia SIM".
Las proximas novedades que la casa tiene preparado lanzar al mercado son una extensión de escenarios para el Sim City 2000 y una ampliación con las mejores ciudades del mundo, para que realmente sepas lo que es se el alcalde de tu ciudad.
Maxis tiene en preparación el juego Sim Forest que será una completa simulación de un bosque. Otra de las novedades que no tardará mucho en aparecer es la versión en CD-ROM de Sim City 2000, que suponemos que incluirá todas la ampliaciones que se están preparando.
Por último, la casa tiene como reto final a largo plazo, la creación de un "Sim World" cuya idea es combinar los otros juegos de la familia Sim en uno sólo, creando un auténtico simulador de mundo.

WORKS 3.0 EN CASTELLANO



El pasado 14 de abril se presentó el lanzamiento de Microsoft Works 3.0 para Windows. Este paquete integrado que está dentro de la línea Microsoft Home, incluye procesador de texto, hoja de cálculo, base de datos y modulo de comunicaciones.
Su novedad principal es la gran simplicidad en su manejo, que se ha superado enormemente. Para ello se han incluido etiquetas que indican la función de cada botón como si de un post-it se tratase, se han añadido plantillas que nos enseñan lo que hay que hacer en cada momento, se ha apliado el número y personalización de los iconos y se ha mejorado el programa con unos potentes asistentes que crearán por nosotros agendas, listados de alumnos, mailings, etc. La integración con otras aplicaciones del entorno queda asegurada, ya que soporta OLE 2.0.
Para aumentar su difusión, el paquete vendrá preinstalado en los ordenadores de las principales compañías como por ejemplo: Compaq.

DESERT STRIKE



Del mundo de las consolas nos llega este estupendo arcade en el que pilotaremos un helicóptero a través de duras misiones. El escenario de batalla es Oriente Medio y la lucha será contra un hipotético "General Kilbaba" al cual tendrás que poner en jaque.
Tus objetivos serán los tanques, plantas químicas, aeropuertos, SCUDS, radares y cuarteles del enemigo. Todo esto en cuatro campañas con unas 30 misiones diferentes cada una.
De espectacular hay que denominar la presentación de este juego que saldrá en CD-ROM. La banda sonora es simplemente sorprendente, y las animaciones gráficas conseguirán dejar con la boca abierta a más de uno. El juego promete toda un espectacular combate espacial digno de los más exigentes.

FAMILY SOFTWARE

La compañía "Family Software Spain S.A.", acaba de inagurar en el Centro Comercial "Arturo Soria Plaza" de Madrid una tienda con todo tipo de programas para ordenadores personales. El nuevo establecimiento, que incorpora las más recientes instalaciones para demostración, comercializa todo tipo de software educativo, profesional y entretenimiento.



FLASHES

- Logitech presenta una nueva promoción para sus ratones MouseMan. La empresa se compromete a reciclar los ratones antiguos de los usuarios, con un sensible descuento en la compra del MouseMan.
- Microsoft lanza al mercado Art Gallery, que nos ofrece una visita a todas las obras de la Galería Nacional de Londres. Más de 2000 imágenes, 700 biografías, 1 millón de palabras y 50 animaciones están incluidas en esta obra en CD-ROM.
- La primera Logitech ha sacado al mercado el TrackMan Voyager, un ratón ideal para los portátiles que no necesita una base plana como los ratones tradicionales. Su tamaño es ahora más reducido e incluye un adaptador ajustable. Su precio es de 15.200 Ptas.
- Microsoft nos ofrece la última versión de su gestor de bases de datos: Acces 2.0 para Windows. Entre sus nuevas carácterísticas está la mayor velocidad (hasta 100 veces superior), su facilidad de integración con Microsoft Office y la mayor comodidad para el desarrollo de aplicaciones. En este mismo mes se ha presentado la nueva versión de FoxPro 2.6 que es totalmente compatible con dBase. FoxPro se ofrece tanto para el entorno MSDOS, como Windows.
- Erbe distruirá el almanaque del Rock "Rock´N´Roll Years the 50´s". Este es el primer lanzamiento de una serie de CD´s que iran editándose a lo largo del año, cubriendo desde la década de los cincuenta hasta la de los 90.
- La afamada Compuserve, una superBBS americana, ha elegido el sistema operativo Windows NT para dar soporte a su próxima generación de servicios interactivos.
- El pasado 20 de abril se celebró en Moscú el primer torneo "Intel World Chess Grand Prinx" en el que compitieron los más afamados programas de ajedrez del mercado como Frtiz, Chess Genius y Chessmaster. Las próximas competiciones tendrán lugar en Nueva York, Lomdres y París este año.
- El juego "The Revel Assault CD" ha superado las 400.000 unidades vendidas y ha batido records de ventas.

REUNION

De espectacular hay que denominar la presentación de este juego que saldrá en CD-ROM. La banda sonora es simplemente sorprendente, y las animaciones gráficas conseguirán dejar con la boca abierta a más de uno. El juego promete toda un espectacular combate espacial digno de los más exigentes.



Desde éste més de Junio podras tener a tu alcance lo que siempre habías deseado.

La primera publicación del mundo que se sumerge a fondo en la programación de videojuegos para el PC. Un sistema completo desde donde aprenderás, de una forma amena y divertida, cómo se hacen los mejores juegos del mercado. Creación de sonido, música, animaciones, gráficos y todo lo necesario para convertirte en un experto programador.
¡Y eso no es todo!...Haciendo lo que más te gusta ganarás mucho dinero.

Cursos de lenguajes ensamblador y C, MIDI, artículos, secciones, noticias, ayuda al programador, preguntas y respuestas, etc.

Tirada mensual

Ya en tu quiosco !!

Novedad mundial



CÓDIGO JUEGO

Y además

Regalamos un 486DX2



OK PC Preview

- OK Preview: ISHAR III
- Compañía: SILAMRILS
- Distribuidor: PROEIN
- Tipo: ROL

Ishar III

Si te has quedado con la miel en los labios con las anteriroes entregas de Ishar, ya te queda menos para poder disfrutar de esta tercera entrega que promete todo lo bueno de las anteriores y más.







MEJOR QUE NUNCA







Hay juegos de rol que se niegan a caer en el olvido. En cada entrega se van adaptando a las nuevas tecnologías y se suoeran día a día. Con Ishar III continua esta excepcional saga que empezo con un simple disquete de 3 1/2, un juego que parecía malillo y daba reparo comprar ya que no tenía estas voluminosas cajas que están de moda, pero que sorprendió por todos los lados cuando se empezó a correr la voz de su gran calidad.

No tenéis más que ver las pantallas de este artículo para daros cuenta de que Ishar III promete mucho, continúa con la línea de las partes anteriores manteniendo el intérprete, pero mejorando muchos otros aspectos.

Los combates ahora se han digitalizado para ganar en realismo y si las segunda entrega de Ishar ya nos sorprendio por sus excelentes gráficos y ambientación, en esta tercera entrega se superarán de nuevo.

Los hérores son los mismos que en entregas anteriores. Empezaremos nuestras andanzas con el valeroso Aramir como jefe indiscutible y poco a poco iremos modificando los miembros de nuestro equipo a nuestra voluntad. ¿Volverá el bárbaro de Targhan a usar su espada? ¿Tendremos de nuevo el apoyo del mago Molgo? ¿O reclutaremos nuevos personajes variando nuestros anterirores grupos? La elección es tuya.

Para simplificar el manejo no se ha realizado ninguna modificación aparente al intérprete del juego y es que ya quedó demostrado que es un cien por ciento jugable y rápido.

Los combates se desarrollan como antes en tiempo real, con lo que de nuevo será muy importante tener preparadas todas las armas y hechizos a mano, porque quien golpea primero golpea dos veces en estos mundos salvajes. Aunque siempre hay que estar dispuesto a hablar con los personajes clave.

El desarrollo de Ishar III tendrá lugar en multitud de lugares diferentes. Además de las siniestras ciudades que aguardarán sopresas agradables y desagradables, están siniestras selvas llenas de felinos ambrientos, las frías montañas nevadas con sus nada amigables lobos, y la multitud de mazmorras llenas de esqueletos poco amistosos.

Estoy seguro que a todos se os habrá hecho la boca agua con esta preview, pero lo siento, tendréis que esperar, aunque muy poco.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



- OK Preview: HEIMDALL II
- Compañía: CORE
- Distribuidor: PROEIN
- Tipo: AVENTURA--ARCADE

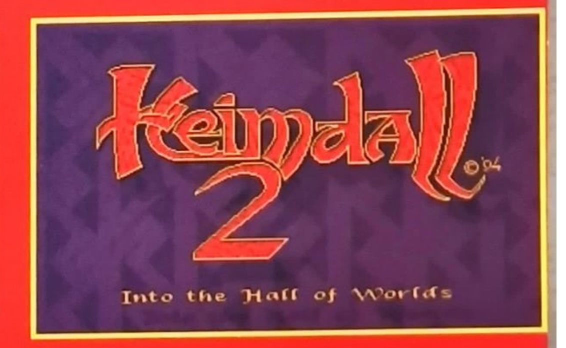
Heimdall 2

EL RETORNO DEL DIOS

De nuevo Heimdall tiene que regresar a la tierra para luchar contra el malvado Loki que tiene demasiadas ansias de poder. Una nueva entrega de este juego que estoy seguro que consiguió enganchar a más de uno.







Es la edad de Ragnarok, hace miles de años, época en la que se desarrolló la batalla final entre Asgard y Loki. El segundo perdió y fue desterrado de Asgard, pero juró venganza contra su eterno enemigo: Heimdall.

En su retorno crea un terrible ejército y sólo el poder de un amuleto puede pararle. El problema es que este amuleto ha sido dividido en cuatro partes y Heimdall no puede encontrarlas en forma de dios. Su decisión: convertirse de nuevo en Hombre y luchar por encontrar estos talismanes que le den el poder para encerrar a Loki para siempre.

NOVEDADES

El juego derrocha simpatía por sus gráficos simples pero efectivos con animaciones al estilo de los dibujos animados.

Todo el juego, salvo las pantallas de inventario, se desarrolla en perspectiva isométrica, una perspectiva que nos recuerda enromemente a los ya clásicos Knight Lore y Gun Fright de los primeros ordenadores personales.

Se te reta con seis tierras a explorar, cada una con sus propios fondos, animaciones y efectos visuales.

El juego tiene dotes de aventura y de arcade. Como aventura, tendrás que hablar y interactuar con otros personajes, pero como arcade tendrás que utilizar tu espada y arco, saltar por plataformas, etc.

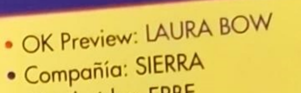
Los combates están toalmente animados y por si pensáis que Heimdall tiene una misión demasiado difícil, ahora tendra una compañera que le ayudará con su estilo de lucha, toda una amazona vikinga.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

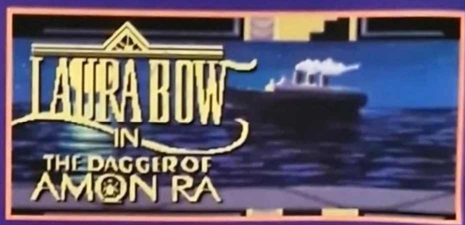








- OK Preview: LAURA BOW
- Compañía: SIERRA
- Distribuidor: ERBE
- Tipo: AVENTURA



Laura Bow: In the Dagger of Amon Ra

UNA REPORTERA MUY PERSPICAZ

Un cruel crimen ha tendio lugar en crucero, los periódicos dicen que es debido a "Una Maldición Ejipcia", pero Laura, la reportera del New York Times , sabe que aquí hay tomate. Si te gustan las aventuras de detectives, esta promete mucho.

De la prestigosa casa Sierra nos llega esta nueva aventura. Puede que la recordéis por la pasarela que hicmos hace unos meses de su versión en CD-ROM que incluía todos los dialogos hablados.

Esta versión en disquetes no tendrá voz, aunque si la misma banda sonora de los cuarenta que ambienta toda la trama como sólo Sierra sabe hacerlo. Por otro lado tiene la ventaja de que estará traducida al castellano por Erbe.

Tu misión será la de investigar el caso de "La Daga de Amon Ra" que ya ha provocado más de un muerto.

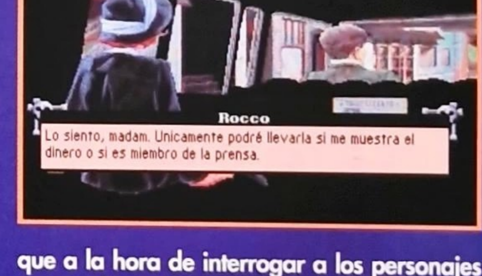
El intérprete es el mismo que en las últimas aventuras de Sierra, tan criticado por los nostálgicos amantes de tecelarlo todo o tan querido por otros. Sin embargo, en este juego tal vez habría sido mejor el sistema antiguo ya que a la hora de interrogar a los personajes se complica un poco el tener que ir buscando por la agenda los nombres, aunque así seguro que los escribimos correctamente.

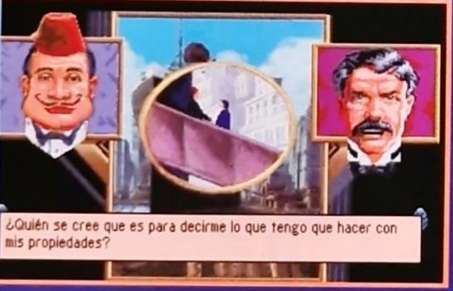
Cuando se desarrollan los diálogos se ve un pequeño retrato de quien habala junto con el texto que indica lo que dice para que nunca nos liemos y sepamos quien dice cada cosa.

El juego se divide en actos que no son ni más ni menos que varias partes del juego que debermos ir superando una detrás de otra. Para orientarnos tenemos una estupenda agenda donde se anotaran las direcciones, notas de los personajes que interrogemos, nuestro inventraio y información diversa sobre egitología que será de vital importancia para resolver el misterio con que se reta nuestro ingenio.

Como véis, es un juego que sigue la línea de calidad que tienen las aventuras de Sierra, pronto le dedicarmeos una Pasarela y lo analizaremos a fondo así que no os develo más secretos. ¿Os pica el gusanillo eh?

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





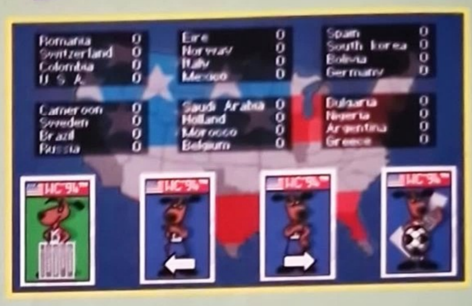
¿Estás segura de haber cogido todo?



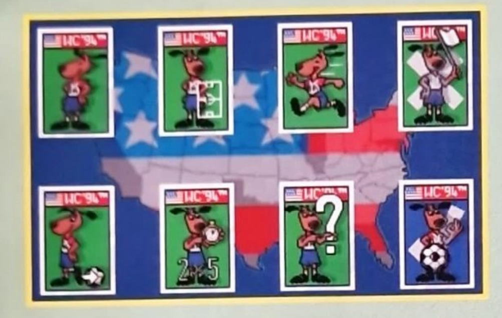




- OK Preview: WORLD CUP USA 94
- Compañía: US GOLD
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: DEPORTIVO



World Cup USA 94



LLEGA EL MUNDIAL

¡Preparaos!, ¡se acerca la marabunta! En pocas semanas empezarán a llegar al mercado miles de jugadores de fútbol, corriendo como posesos detrás de un esférico bicolor, en la forma de múltiples juegos para tu PC. El mundial no perdona, y hoy te enseñamos el que es el juego oficial de este mundial: World Cup USA 94.





Cuando se crea un juego de fútbol se piensa más en la jugabilidad que en el resto de posibles selecciones del juego.

Con los juegos de fútbol que están saliendo últimamente es muy importante tener en cuenta que el entorno de menús debe de ser cómodo, es por ello que Dro Soft ha traducido al Catellano este juego.

World Cup USA 94 dispone de tantas opciones que al principio asusta un poco, pero debido a los divertidos iconos adornados con la mascota del mundial enseguida se os hará muy cómodo.

Los menús permiten modificar todo lo pensable: puedes cambiar los equipos que participarán en el mundial y sus grupos, las alineaciones de cada uno, las formaciones según tu rival, ver los diferentes estadios donde tendrán lugar los múltiples duelos, jugar con un amigo, contra el PC, o ver una demostaración, partidos amistosos, etc.

Cada equipo tiene sus propias características de defensa, velocidad y ataque que te obligarán a acambiar las estrategias en cada partido según al rival al que te enfrentes.



EL JUEGO EN SI

La perspectiva del juego es pseudo tidimensional. Cada vez que el árbitro pite se verá una imagen indicando lo que ha pasado para ambientar más el partido.



El desarrollo de un partido es rápido debido a sus gráficos, pero no tanto como para que eloquezcamos en un sube y baja de todo el equipo.

A la hora de sacar la pelota de una falta, tendremos pleno control del angulo y destino del esférico, para que así podamos luzirnos en un buen remate de cabeza. Si quermos hacer un pase muy alejado a alguién que no esté en la pantalla podemos mirar el minimapa que aparecerá mientras jugamos. Este mapa te muestra donde se encuentra el resto de tu equipo con lo que podrás jugar "en equipo" y no chupar tanto balón con un jugador.

En resumen, World Cup USA 94 te ofrece realismo y jugabilidad ¿qué más se puede pedir?

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO

- OK Preview-CD: UNDER A KILLING MOON
- Compañía: US GOLD
- Distribuidor: ERBE
- Tipo: AVENTURA

Under a Killing Moon

SENSACION VIRTUAL

La casa Acces junto con US Gold lo denominan "una revolución en el software lúdico", y no exageran ya que este juego promte ser la primera película interactiva para el PC.

El juego nos ofrece ponernos el chaleco de detective y la pipa e investigar una casa por todos sus rincones para resolver un auténtico "thriller".



Los movimientos son totalmente libres, es posible girar 360 grados a tu antojo, puedes examinar cualquier rincón de la casa desde la perspectiva que quieras para examinar mejor cada objeto, subirás escaleras, etc en busca de evidencias.

Con "Under a Killing Moon" visitarás cada habitación de la casa, a medida que avances notarás como varía la iluminación y sombras, dependiendo de la perspectiva.

Cuando encuentres un personaje podrás habalr con él y tener conversaciones muy reales. Los personajes están digitalizados como si de estrellas de Hollywood se tratasen.

Este juego promete mucho, y de Acces ya conocemos otros títulos, como el conocido Links, que aseguran su calidad.

¿Qué cuanto ocupa? Esperaba esa pregunta. Sólo saldrá en CD-ROM y no en uno, si no en tres y estará disponible para el Verano.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



Imaginate un juego que te sumerge en un escenario virtual donde puedes moverte libremente e investigar cada rincón. Si te imaginas esto, te estás imaginando "Under a Killing Moon".







OK PC Preview

- OK Preview: RAVENLOFT
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT
- Tipo: ROL

Ravenloft







Un nuevo ambiente entra de lleno en los mundos de Advanced Dungeons & Dragons. Se trata del terror gótico, al más puro estilo de las novelas de vampiros, y viene por medio de Ravelonft. Un prometedor juego creado por Dreamforgue, la compañía filial de SSI.

SSI es una casa norteamericana que por derecho propio ha entrado en la Historia del Software. Todos sus programas rebosan una gran calidad técnica, pero especialmente los de rol tiene "algo" que atraen a miles de aficionados a los videojuegos. Aparte de poseer gráficos inmejorables, sonidos y música dignos de los más exigentes melómano y un interface cómodo y sencillo, las historias son atrayentes, los manuales cuidados y la dificultad ajustada. Todo esto hace que la adicción se dispare no por las nubes, si no por la luna.

No es peloteo hacia SSI, ni yo estoy cobrando ninguna comisión por parte de ellos. "Simplemente", al cargar Ravenloft en mi ordenador, he quedado con la boca abierta ante lo que me espera este año.

No sólo supera a muchos juegos de rol anteriores. Resume todo lo bueno para mejorar lo inmejorable, y encima le dá unas cuantas gotas de ideas propias. Pero no creas que todo se basa en un conjunto de programas ya vistos. Desarrollado en primera persona, pocas veces te vas a identificar con tu personaje de la manera que lo hace Ravenloft.

Para empezar, la generación de personajes es realmente original. A través de una echadora de cartas, seleccionamos a los dos personajes que inicialmente forman nuestro grupo. Las razas y clases son las típicas de AD&D, así que los expertos jugadores de Eye of the Beholder sabrán de lo que hablo. De todas formas, al transcurrir la partida, otros personajes pedirán unirse con nosotros.



TIERRAS DE BAROVIA

Barovia es uno de los paises más extraños que pueblan los Mundos de la Fantasia.

Estéticamente, es muy parecida a la Transilvania del S. XIX, pero en ella reina la magia y la fuerza de la espada, así como criaturas tales como elfos, enanos y por supuesto humanos.

Todos estos seres ven cumplidos sus dias ante la amenaza que profiere Stradh, uno de los Señores del Caos, que de vez en cuando, se entretiene arrasando comarcas enteras. Realmente es una distracción altamente recomendable para cualquiera que no tenga bien la cabeza, así que hemos sido contratado por el pueblo de Boravia para eliminar a Ravenloft. El viaje hasta su castillo incluye mogollón de monstruos que matar, multitud de objetos que recoger y cantidad de personajes con los cuales podemos conversar, ayudar o tener cuidado con ellos.

NUEVOS PELIGROS

Si hasta aqui, parece el típico prólogo de cualquier juego de rol, una vez inmersos en Raveloft, descubriremos multitud de sorpresas. Por ejemplo, el bestiario ha sido renovado totalmente y prueba de ello es que todos los monstruos tienen un aire "gótico" como te comentaba al principio. Es decir, el carácter demoniaco permanece en ellos, y los zombies y vampiros serán nuestros más molestos enemigos.



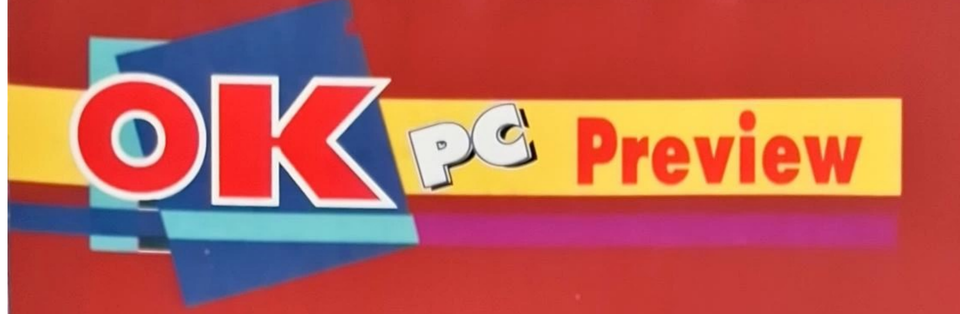
El sistema de hechizos no ha variado, aunque se incluye algunos nuevos, y encontraremos una serie de objetos con un fuerte carácter mágico que nunca habiamos visto en AD&D.

Así mismo, el propio entorno de juego es francamente original, controlando hasta cuatro personajes con su inventario características y todo desde un punto de vista en primera persona y con un scroll continuo. Al estilo de Shadowcaster o Ultima Underworld. El automapeado no falta como viene siendo habitual.

Tengo que terminar. Insistir en la genialidad del juego sería repetirme, así que espero que tengais el mensaje cogido. Pronto estará en nuestro país y de paso mejorad vuestro sistema, porque el programa requiere un hardware bastante potente digno de una maravilla como es.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ

EL PODER DE LA SANGRE



- OK Preview: REPORTAJE MICROPROSE
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: PROEIN









REPORTAJE

Realmente es impresionante la enorme cantidad de títulos que nos llegan de la casa Microprose. En este pequeño reportaje te vamos a comentar los siguientes tres títulos: UFO, un juego de estrategia-rol futurista; F-14, lo último en simulación de la casa; y Starlord, estrategia espacial.









Los juegos de rol espaciales se están poniendo de moda, como ya lo están los de mundos fantásticos basados en las reglas de AD&D. Microprose no se podía quedar atrás con los juegos de rol espaciales y por eso nos ofrece UFO.

Tu misión será la de dirigir comandos terrestres, especialmente adiestrados en la lucha y la últimas armas del siglo, para repeler la invasión alienígena que está teniendo lugar por todo el planeta.

Como miembro de la XCom, una organización de defensa terrestre, tendrás a tu disposición todos los radares de la tierra para detectar los diversos puntos donde los OVNIS enemigos (UFO en inglés) intentan montar su cabeza de playa para la invasión final.

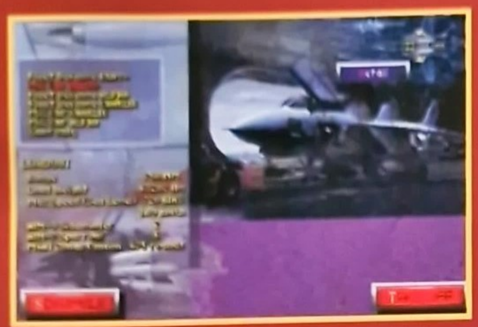
Para llevar a buen fin tu misión tendrás a tu mando aviones interceptores que seguirán e intentarán derribar a los invasores. La tecnología inicial estará algo limitada, pero en tus manos está que investigues nuevas armas y recursos que te ayuden en las siguientes misiones.

Tarde o temprano algún OVNI se te colará y aterrizará. Este será el momento en el que tendrás que equipar a tus comandos y mandarlos en un avión de transporte al combate cuerpo a cuerpo.

La perspectiva del juego es isométrica y dispone de varios niveles. Así, se verá el interior de tu avión sólo si hay alguien dentro, no debajo del mismo.

Cuando aterrices apenas conocerás el lugar donde estás y tendrás que ir investigando los alrededores con tus hombres, hasta que encuentres el asentamiento extraterrestre. En este momento el juego se desarrolla por turnos en los que podrás cambiar el equipo de tus hombres, dispersarlos a tu gusto estratégicamente, tomar posiciones ventajosas para que se cubran y tarde o temprano disparar contra los invasores.






E MICROPROSE

Aunque la XCom es una organización mundial muy respetada, tendrás que estar vigilando a sus miembros ya que te pueden traicionar realizando pactos secretos con los aliens.

F14 FLEET DEFENDER

Un nuevo simulador de Microprose, como sólo ellos lo saben hacer: con una gran presentación que incluye pequeñas secuencias de vídeo, con unos manuales dignos del mejor piloto, con unas misiones llenas de tensión, con la mayor fidelidad a las especificaciones técnicas del avión que simulan,....

Los gráficos de este F14 nos recuerdan enormemente a los del F15 aparecido hace poco. Lo que se ha mejorado enormemente es la música y pantallas estáticas con los múltiples menús de opciones que ofrece el juego. Los gráficos de objetivos se han mejorado bastante y no son tan abstractos, de hecho en el avión se han incluido numerosos detalles en sus vistas externas que harán las delicias de los más exigentes.

Lo mejor de los gráficos, es que en un 386/25 funcionan decentemente con todos los detalles ajustados al máximo y es que últimamente da pánico ver los requerimientos necesarios para un juego. La jugabilidad es total, debido a los modestos requerimientos que tiene, teniendo en cuenta lo que se ofrece.

Siguiendo en la línea de conseguir el máximo realismo, F14 nos ofrece principalmente misiones de defensa de flota ya que es para lo que ha sido diseñado este fabuloso avión.

A la hora de definir el entorno de juego las selecciones llegan a asutar hasta al más experto. Puedes elegir contra que aviones te enfrentarás de una amplia lista, el nivel de dificultad general del juego, el número de aliados y enemigos en combate, la formación que utilizaréis y tu posición en la misma, la altitud de cada avión, la actitud que se adoptará al ver al enemigo, la hora del día, el tiempo que hará, el nombre de escuadrón que comandas, una extensa selección de armamento, jugar en modo campaña o misiones sueltas, revisar cada piloto de tu escuadrilla para saber quien es el más adecuado para cada misión y un largo etcetera.

STARLORD

Para los amantes de la estrategia, nos llega un nuevo reto: la dominación del universo.

Starlord es un juego que es tanto un simulador de combate espacial, como un juego de estrategia. Los combates se resolverán en el tablero o a los mandos de tu naves espaciales.

Los gráficos son vectoriales, lo cual los dota de una gran velocidad , sin embargo, se pide un 386 o superior para jugarlo, ya que te las verás contra muchísimas naves enemigas y amigas cuando estés en combate.

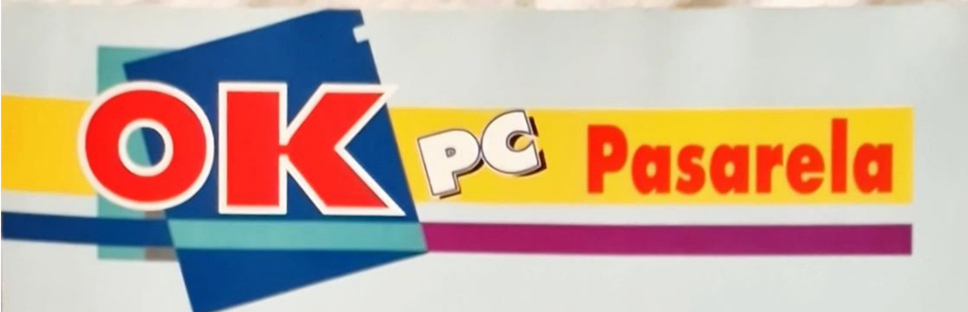
Pero no todo es violencia en la lucha por la dominación del universo, también tendrás que negociar pactos y comerciar con las otras razas para conseguir una mayor fuerza contra los enemigos comunes.

El universo es enorme y por tanto está lleno de planetas que todavía no han sido habitados. En esos planetas deberás establecer tus nuevas bases e implantar clanes que te sean sumisos. Una vez que tengas implantada una buena cantidad de planetas, tendrás que buscar los puntos débiles de tus enemigos en tu búsqueda por conseguir el control de la galaxia.

Ultimamente está de moda la mezcla de estilos de juego, y Starlord te ofrece una apuesta arriesgada, mezclando la estrategia de tablero con la simulación y arcade de sus enormes combates espaciales.



ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: PACIFIC STRIKE
- Tipo: SIMULADOR
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- Ratón, teclado y joystick
- Adlib, Pro Audio
- Disco duro mínimo: 18 Mb

Pacific Strike

AGUILAS DE A

Tras el ataque sorpresa de la Marina Imperial japonesa a Pearl Harbour, el 7 de diciembre de 1941, se demostró que en las sucesivas batallas la fuerte y potente industria americana, junto con el valor y patriotismo de sus soldados, podía reaccionar ante cualquier amenaza. Al empezar una campaña te enfrentarás a este primer ataque de Japón y en sucesivos encuentros definirás el desenlace de la guerra en el Pacífico.

El golpe de Pearl Harbour fue muy duro pero, no se sabe si por suerte o debido a las sospechas del espionaje americano, la flota estadounidense salvó sus preciados portaaviones y así pudo defenderse de la embestida japonesa.

Al principio los nipones contaban con una supremacía aeronaval debido a su mayor número de portaaviones, pero tras la Midway y Guadalcanal tuvo que pasar a la defensiva por las grandes perdidas en portaaeronaves.

Es importante destacar la ventaja tecnológica inicial de los Zero japoneses, que les llegó a hacer pensar que eran aviones invencibles y sólo tras Midway, los americanos consiguieron crear los F4U y F6F que demostraron que podían ponerles las cosas difíciles.

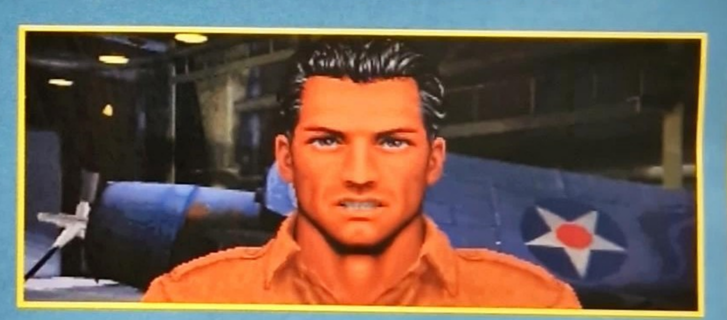
Toda la historia anterior se irá desarrollando en el juego, y seras tú quien tengas que saber aprovechar las mejores bazas en cada momento.

LA BATALLA COMIENZA

Existen dos formas de jugar con Pacific Strike: el modo de campaña y el modo de batalla.

En el modo de campaña se empieza el mismo día del ataque a Pearl Harbour. Tu

RECUERDOS DE OTROS JUEGOS



Si os fijáis en las caras de nuestros protagonistas principales, estoy seguro de que os sonaran. Juegos como Strike Commander y Wing Commander ya ficharon a estos excelentes pilotos anteriormente y es ahora cuando yo me pregunto: ¿no hay más pilotos dispuestos a morir por darnos diversión?

















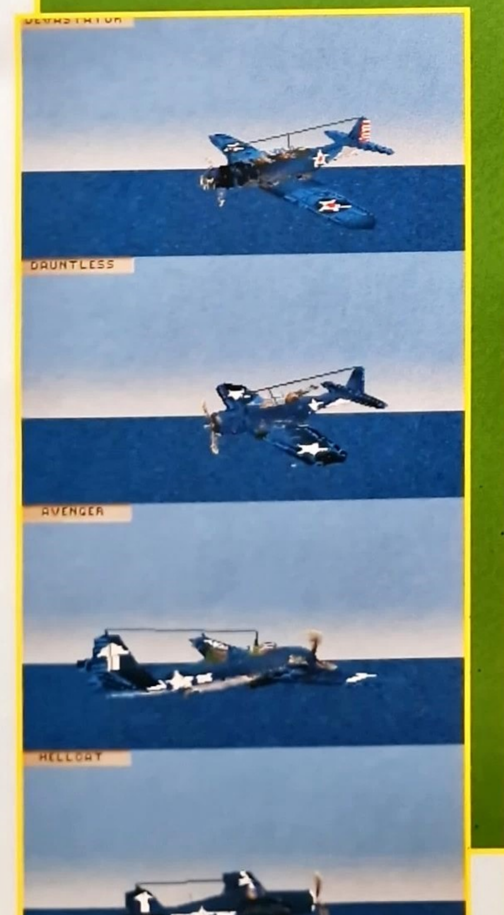
CERO

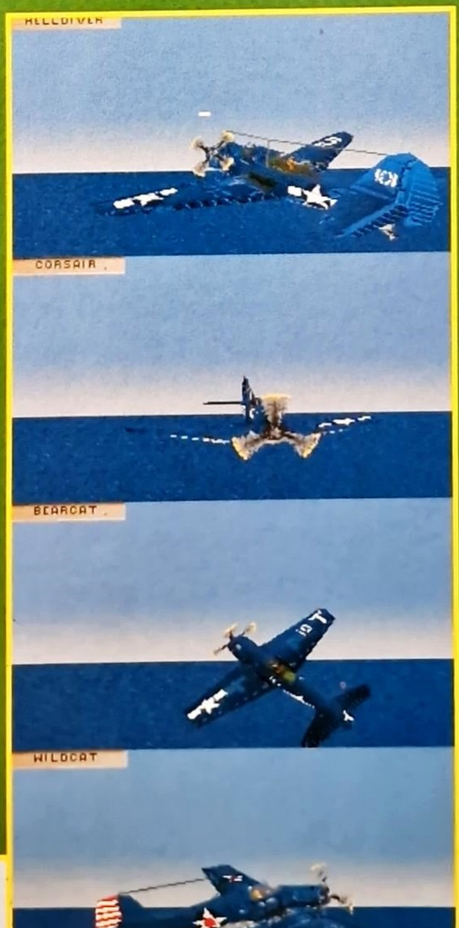
primer objetivo es conseguir despegar para frenar, en la medida de lo posible, el fuerte ataque nipón. Si tardas en despegar seguro que algún caza enemigo consigue ametrallar tu caza en el suelo y morirás entre las llamas. A medida que vayas completando las misiones irás definiendo el desenlace de la guerra y verás una pequeña historia de los pilotos protagonistas del juego.

En el segundo modo entras en un mini editor de combates donde podrás crear tus propios escenarios. Puedes elegir entre objetivos terrestres a bombardear o defender, navales o aéreos. De ellos, el más cruel son todas las batallas aéreas donde te sumergirás en lo que los americanos denominan una "Dog Fight" o combate cerrado.

LA AVIACION AMERICANA

Como véis la extensa gama de aviones americanos que podéis utilizar para crear vuestros propios escenarios es muy alta y la razón es que los EEUU demostraron su hegemonía en los aviones navales. EL F4F Wildcat fue el encargado de la defensa aérea de la flota hasta que en 1943 hicieron su aparición los formidables F6F Hellcaty F4U Corsair que consiguieron poner en jaque a los tan temidos Cero-Sen japoneses. El F6F fue el caza americano más numeroso en la guerra del Pacífico, sim embargo, los dos mejores cazas producidos fueron el P-51 y el F4U. Es una pena que el P-51 Mustang no esté incluido en el juego, pero eso se debe a su fiel realismo ya que este era un caza con base en tierra y no en portaviones.





EL MEJOR PILOTO

Tu tarea de pilotar no es nada fácil. Tendrás que conocer el manejo de todos los aviones que entablaron combates en el Pacífico, tanto americanos, como japoneses.

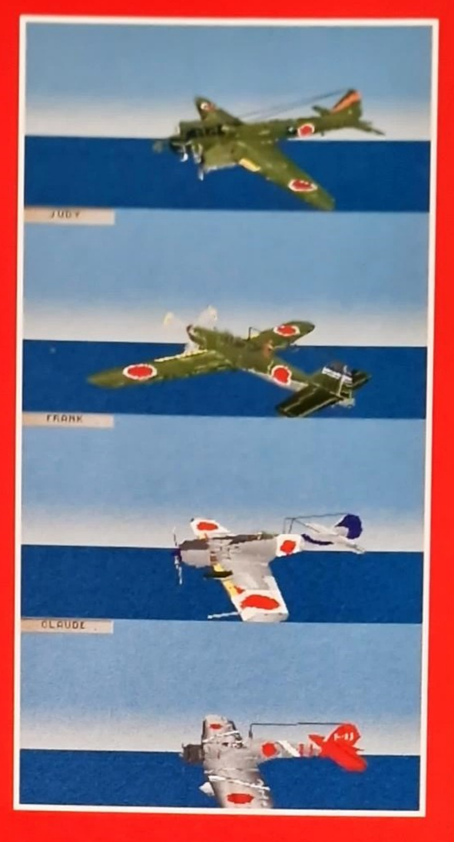
Cada avión tiene sus características, hay aviones de reconocimiento para buscar a la flota enemiga, aviones torpederos a utilizar contra buques grandes, aviones de bombardeo en picado que podrás utilizar contra objetivos terrestres y navales, cazas para la defensa y apoyo, bombarderos pesados de largo alcance e incluso los famosos aviones Kamikaze.





LA AVIACION JAPONESES

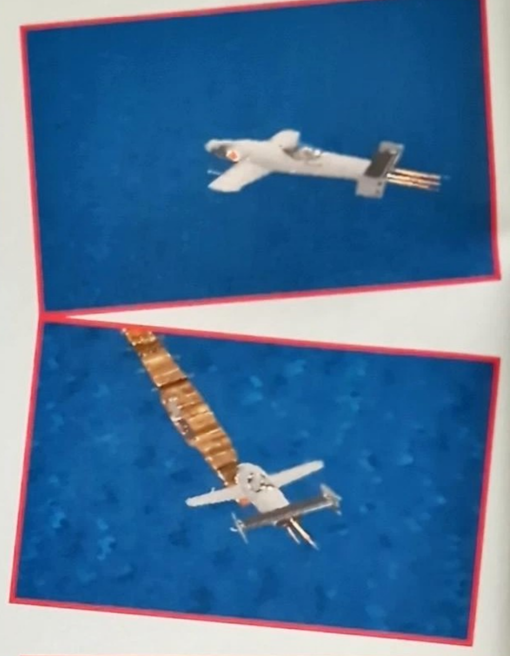






Una de las mayores ventajas de los aviones japoneses es su posibilidad de torpedear desde una mayor distancia los objetivos navales, lo cual les dota de más seguridad en el ataque. Otra de las ventajas que tienen los aviones japoneses es su mayor autonomía de vuelo, lo que les permitía atacar antes a los portaviones americanos.
Entre los aviones japoneses más afamados está el A6M Cero-Sen, que con unas prestaciones sorprendentes en velocidad punta (llegaron a casi los 600 Km/h) y gran autonmía (hasta los 3.000 Km con depositos auxiliares) se convirtió en uno de los cazas más temidos.
Además de los Cero-Sen te espera otra gran sorpresa: los tan temidos pilotos Kamikace que se suicidarán estrellando sus aviones repletos de bombas contra la cubierta de los navíos americanos.











LOS GRAFICOS

Hasta la fecha, Pacific Strike es el juego de simulación de combates aéreos de la Segunda Guerra Mundial con mejores gráficos y no me refiero sólo a la presentación y pantallas estáticas, dignas del mejor aplauso, si no a los gráficos de los aviones en pleno combate, que a pesar de su alta calidad no exigen un 486/66, como cabría esperar, si no sólo un 386 como ya va siendo normal en este tipo de juegos. Según la velocidad de nuestro or-

UNA ENTIERRO DE ALTURAS

La muerte de un valeroso piloto no es cosa de broma, pero cuando Origin nos muestra estos magníficos entierros, a nadie le importa disfrutar hasta de esos momentos y es que con Pacific Strike se ha cuidado hasta el último detalle, para que disfrutes de las experiencias reales de un piloto de la









denador podremos activar más o menos efectos gráficos.

La presentación del juego nos muestra el ataque a Pearl Harbour y como nuestros héroes se dan cuenta de que Japón acaba de declarar la guerra a los EEUU.

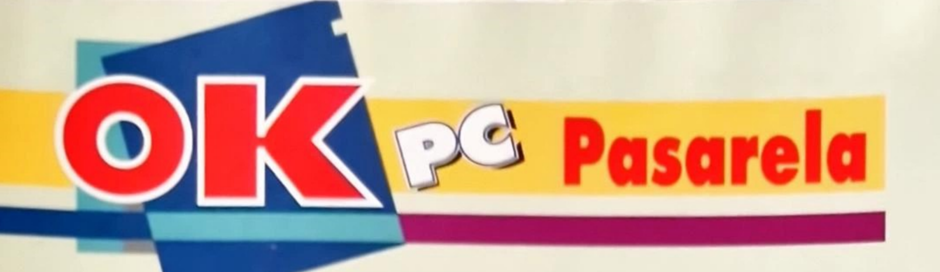
Cuando pilotemos cualquier aparato, tendremos la opción de ver los alrededores de nuestro avión en busca de enemigos. También podremos dar vueltas alrededor de nuestra propia aeronave para disfrutar de su definición.

En cuanto a la dificultad hay que decir que el juego es muy difícil al principio, pero como dispone de muchos ajustes, de dificultad y realismo, se facilita enormemente el aprendizaje. Seguro que tras unos pocos minutos de combate ya seréis capaces de derr ibar a los pilotos enemigos más expertos, aunque no sin sufrir. Para jugar en niveles superiores es muy importante saber que avión tenemos y contra cual nos enfrentamos, ya que tendremos que cambiar nuestras maniobras si no queremos ser presa fácil.

En resumen, Pacific Strike es el juego que estabas esperando si eres un fanático de los simuladores de combate de la Segunda Guerra Mundial. Un juego en el que lo más importante es la acción, pero que no por ello deja de tener sus fuertes dosis de realismo y estoy seguro de que si te gustan este tipos de juegos le encontrarás un rincón en tu ludoteca.

ENRIQUE MALDONADO ROLLIZO





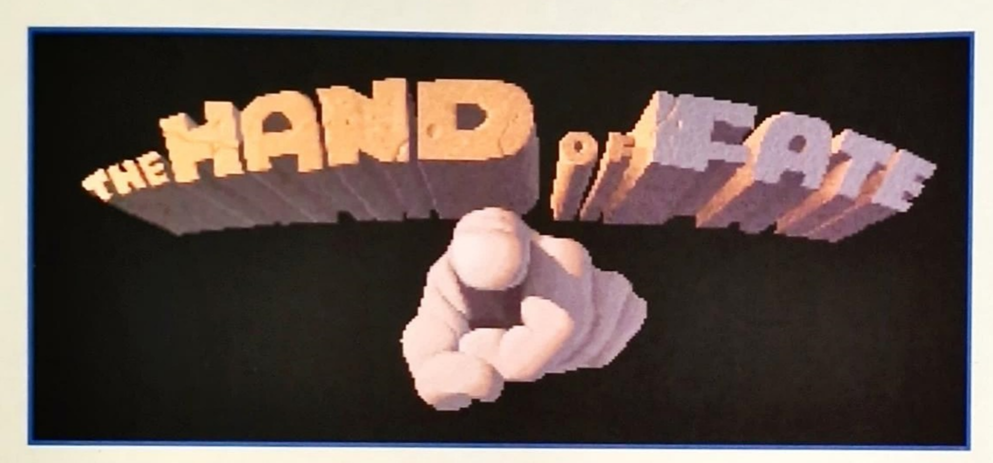
Hand of Fate

Ya lo adelantabamos en nuestra prewiew sobre este juego, HOF es un programa con una enorme calidad que traera diversión durante horas. Digno sucesor de "Legend of Kyrandia" una vez más nos acerca a un fantástico mundo donde la magia y la inteligencia se mezclan para dar paso a una poción explosiva, y todo ello combinado con numerosas gotas de buen humor.

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: THE HAND OF FATE
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: WESTWOOD
- Distribuidor:ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 2 Mb RAM
- Ratón
- Adlib, Sound Blaster, Roland, General Midi
- Disco duro mínimo: 20 Mb







Dentro del laboratorio de Zanthia


Los Misticos Reales estan desconcertados.

En Kirandia algo terrible está pasando. Todas las cosas desaparecen progresivamente y cuando sus habitantes piensan que si sus casas ya se han volalitilizado, pronto les tocará el turno a ellos mismos.

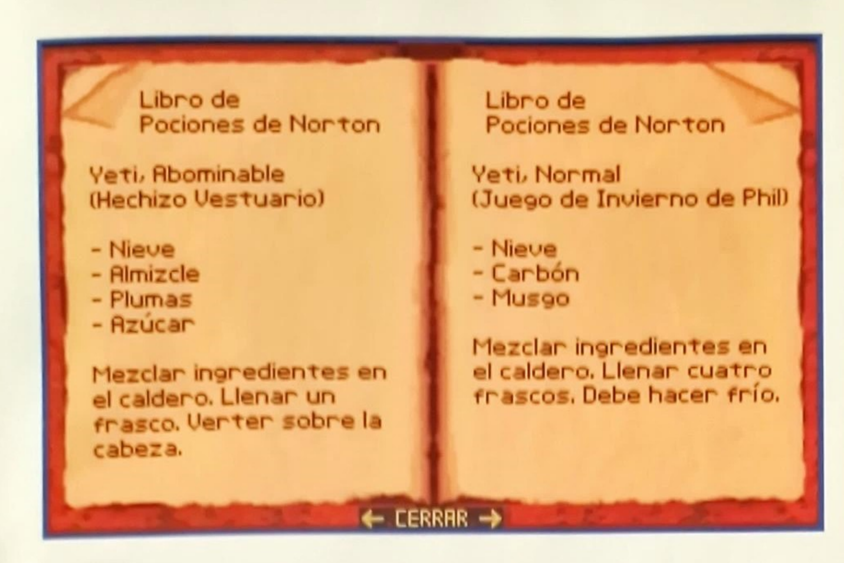
Para evitar esta situación, el Consejo de Magos decide mandar a la bella Zanthia al centro de Kyrandia para recoger una piedra ancla. Este mágico objeto es el único que puede parar el proceso de las desapariciones. Zanthia es la última representante de las Alquimistas, una especie de magos capaces de convertir el plomo en oro, aunque eso sí, con los medios apropiados para ello. O sea, una varita mágica, y ... plomo.

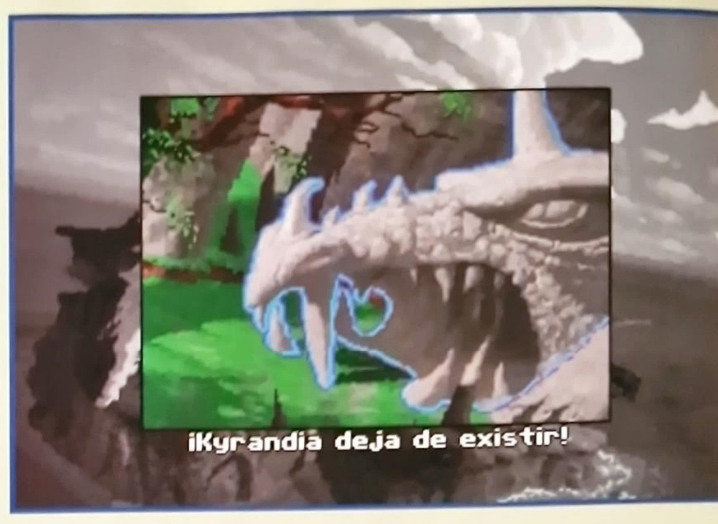
Pero al regresar a casa, Zanthia comprueba con horror como todo su equipo ha sido saqueado y destruido. Ahora no puede preparar ningún portal mágico que le lleve directamente hasta el centro del mundo. Deberá recorrer un largo camino hasta llegar a su objetivo, y si Zanthia es una persona que está constantemente de mal humor, en estos momentos está realmente furiosa. Si no fuera porque se juega en ello su propia existencia, y la de algún




Y finalmente se aprobó un plan.







E AL CENTRO
IRANDIA



Pantano de arenas movedizas





Montón de Algas

amigo que le quede, mandaría todo donde ya sabeis.

Deberás guiar y aguantar a Zanthia hasta que termine su misión, al final te encariñarás con ella.

UNA AVENTURA "GENIAL" PARA GENIOS

Si bien HOF es un juego atractivo de realizar, con un excelente argumento y gráficos maravillosos, su dificultad es bastante elevada. Para empezar, la situación es realmente desoladora, ya que no tendremos la asistencia de ningún equipo, y los personajes con los que contaremos parecen bastante reacios a ayudarnos, a excepción de Marco que ofrece ayuda desinteresada a Zanthia, influenciado por sus "encantos". Por lo cual en los primeros momentos del juego será Marco quien necesite realmente de nuestra ayuda. Hala, ahí contais con el primer enigma.

Y no es que sea muy difícil por la complejidad de los enigmas que nos vamos a encontrar. Simplemente se podía haber ajustado el grado de dificultad desde el principio.

Los amantes de las aventuras fuertes



Puente Natural



Arbol de la Luciérnaga



Túnel Serpenteante

UTENSILIOS MAGICOS

Al ser HOF un programa lleno de fantasía, disponemos de una serie de objetos que nos facilitaran enormemente la tarea. Se trata de típicos utensilios de magia que hay que usarlos de una manera especial.

*EL LIBRO DE HECHIZOS



Se encuentra escondido en un hueco de árbol, en la pantalla de la planta carnivora cerca del hogar de Zanthia. Aunque le faltan algunas hojas te será de ayuda ante situaciones muy dificiles. Sólo tienes que buscar los ingredientes correctos o algo parecido que los sustituya.

*EL CALDERO



En él puedes preparar las pociones necesarias para ir avanzando. Cuando consigas la poción correcta, el color del líquido se volverá mas oscuro, en caso contrario permanecerá con un color claro. Un detalle importante es que una poción puede contener ingredientes distintos a los necesarios, siempre y cuando los que realmente necesitemos ya estén en el caldero. Es decir si necesitamos una poción a base de trigo y arándanos, debemos incluir esos ingredientes obligatoriamente y podemos añadir cualquier otro sin miedo que se estropee la poción, aunque algunas veces ocurren unos extraños efectos secundarios. El caldero lo puedes recoger en otro hueco del arbol en el lago del cocodrilo llorón.

*LA VARITA ALQUIMISTA

Como su nombre indica transforma el plomo en oro y viceversa. Permanece celosamente guardada en la Gruta de la Calavera, y a veces nos puede indicar cuando alguien miente.

*LOS FRASCOS

Se encuentran repartidos por todo el mundo de Kyrandia, y gracias a ellos podemos recoger líquidos con los cuales hacer las pociones. Ten cuidado con ellos, ya que son muy frágiles.



Caverna Oscura



Manantiales Calientes de Sulfuro



Laguna



Pradera



Puerta de la Ciudad

Fuera de la Granja

están de enhorabuena, al igual que los que se sientan impotentes ante el juego, nuestras pistas les van a venir de perilla, además todo se reduce a usar el objeto adecuado con el personaje que le corresponda y a su debido tiempo, como ocurre en todas las aventuras gráficas. Pero también hay novedades respecto a lo último, tal como memori-



zar secuencias musicales.

GRAFICOS DESLUMBRANTES

Westwood, que yo sepa, acostumbra a hacer las cosas bastante bien, y si es en términos de calidad técnica, no podemos quejarnos con las últimas producciones de Westwood desde la primera parte de Kyrandia hasta el reciente Lands of Lore.









En HOF tampoco se han quedado cortos y los gráficos e interface del juego han sido mejorados de forma sustancial. Cada pantalla del juego es en sí, una pequeña obra de arte, el movimiento y la definición de los personajes está perfectamente conseguida, tal vez la animación de Zanthia se haya descuidado en algunas ocasiones, como cuando se quiere dar la sensación de tridimensionalidad al utilizar la perspectiva, es entonces cuando vemos a nuestra querida alquimista alejarse progresivamente en el horizonte.)

Supongo que en la versión del CD-ROM, aún conseguirán rizar el rizo y mejorar algo que parece inmejorable, porque incluso las músicas y los efectos sonoros de la versión en diskettes son asombrosos. Ya indiqué en la Preview, que la música de fondo, está compuesta por una especie de mezcla entre jazz y new age, y es que en los nuevos tiempos de la música además de la tralla de las discotecas, también con los secuenciadores y ordenadores se consiguen melodias deslumbrantes. El panorama sonoro es digno de oirse, te repito.

En cuanto al interface de uso es bastante cómodo y ratón, además de usar el ratón para coger y usar cosas, o interaccionar con los propios personajes, disponemos de un original inventario que en forma de rodillo tenemos a nuestra disposición. Hasta 20 objetos podemos colocar en él. A su lado, se encuentra el cuadro de opciones. Podemos grabar y cargar partidas (en el número que queramos), y cambiar la configuración que tengamos asignada.

HOF es un excelente juego bastante difícil para muchos, pero constituye un tentador reto para los que nos gusta quemar las neuronas. En caso de desesperación aconsejo tomar una ducha fría, y empezar de nuevo.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ









PRIMERAS AYUDAS

Para abandonar la isla donde vive Zanthia te encontrarás con la primera gran incógnita del juego: conseguir el oro necesario para pagar al barquero.

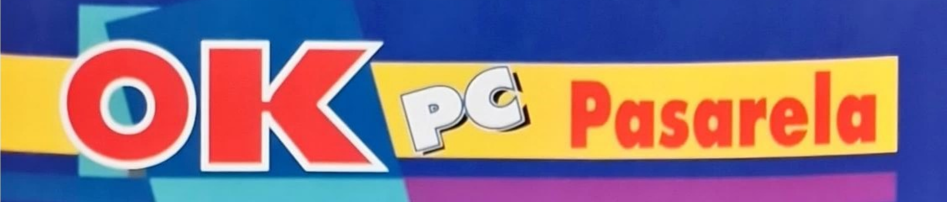
Para ello debes preparar una poción a la rata que consiste en un cebolla, roca sulfurosa, lagrimas de cocodrilo, una rama de árbol, un taburete y agua caliente. Si se enfría puedes calentarla con una vela.

Tienes acceso libre a la Gruta de la Calavera, si tienes problemas con la oscuridad busca alguna fruta luminosa en el jardin del sapo lector, y deberás abrir la calavera mediante una combinación musical. Las luciernagas del exterior a cambio de un arándano te la proporcionarán. Recuerda que cada vez que reinicies el ordenador la melodía será distinta, por lo que no puedo darte ninguna solución "musical".

Todavía debes resolver algunas cuestiones antes de viajar a la ciudad, pero espera al próximo Tricks & Tracks.



Dificultad:	90
Gráficos:	95
Sonido:	95
Originalidad:	90
Diversión:	90

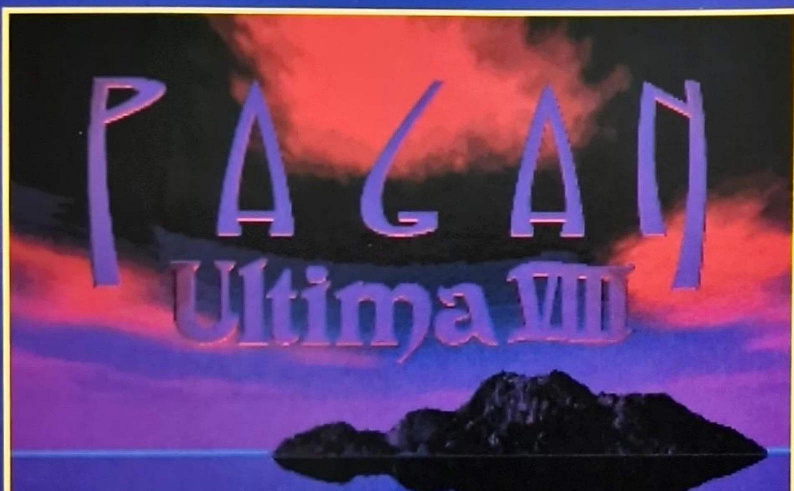


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: ULTIMA VII
- Tipo: ROL
- Compañía: ORIGIN
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 4 Mb RAM
- Ratón
- Adlib, Soundblaster y Compatibles
- Disco duro mínimo: 37 Mb

Ultima VII

Los programadores de Origin tiene como fin que no descansemos. Nada más acabar las aventuras en la Isla de la Serpiente, un nuevo mundo se presenta ante nosotros. Es el nuevo Ultima pero de nuevo nos situamos muy lejos de Britannia, en un tierra dominada por los nuevos dioses, los viejos mueren, los inocentes sufren y el Avatar cae en medio de todo ello. Mientras, el Guardian sonríe.



Destacar ante todo, que el equipo mínimo para disfrutar sin problemas con esta maravilla va a ser un 486 DX, en los equipos inferiores corre perfectamente, aunque un poco lento. 8 megas en forma de XMS le viene muy bien al juego para evitar accesos continuos al disco duro, y si poseeis una Soundblaster Pro 16 el sonido se vuelve celestial.

Tan altos requerimientos para el juego se justifican por la calidad del mismo.

Ultima 8 es el título de la serie más cuidada a nivel de entorno tanto gráfico como sonoro. Su historia es menos compleja que los anteriores programas y su dificultad ha disminuido, aunque los enigmas sean más duros que en otras series de rol.

No sólo Ultima 8 es distinto a los demás juegos en su entorno de juego, sus estructuras básicas también han cambiado. Ante todo la vista aérea "ha bajado", y ya no se vé a los personajes "desde arriba" como sucedía en las dos partes de Ultima VII, sino que ahora es una perspectiva isométrica. Por lo tanto ahora, en los combates existe un elemento de arcade y de estrategia ya que disponemos de varios tipos de golpes, tranquilos que esto no es Street Fighter 2, además el juego ha cobrado también un carácter más de videoaventura con un uso continuo de objetos que llevar en nuestra preciada mochila.

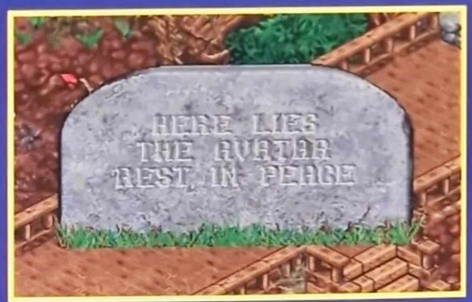
TECNICA REVOLUCIONARIA

EL NUEVO REGRESO DE

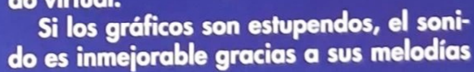








Los fondos del juego, los gráficos del mismo, y los movimientos del Avatar son alucinante, no es de extrañar que necesitemos un ordenador de altas prestaciones, pero los escenarios aparte de estar llenos de color tienen una inmensidad de detalles realmente increíbles, de esta forma y al carecer de mapa, no nos podemos perder ya que no hay nada parecido. Realmente nos movemos en un mundo virtual.



Si los gráficos son estupendos, el sonido es inmejorable gracias a sus melodías



















AVATAR









y adecuados efectos sonoros. Tienes la opción de eliminarlos si te molestan, ya que tanto ruido de pisada cansa un poco.

Todo lo anterior es sobresaliente, lo único que empaña Ultima VIII es que es difícil de manejar al Avatar con el ratón, y es que precisamente por la cantidad de nuevos movimientos que puede realizar el protagonista, todo se complica enormemente, y eso que contamos con la flechita que dirige la vista del Avatar.

Gracias a ella, el Avatar, saltará, correrá o escalará y también se caerá y la palmará, porque la muerte del Avatar será más frecuente que en ocasiones anteriores. Ya te he comentado que Pagan incorpora elementos de otros juegos, y deja un poco de parecerse a los otros Ultima.



























DIOSES OLVIDADOS

¿Y qué es Pagan? Pagan es una tierra muy alejada de Britannia, la tierra de Avatar, y por las artimañas del Guardian se vé envuelta en una noche permanente.

Sus habitantes olvidaron a sus antiguos dioses, y ahora se entregan al culto de los Titanes de los Elementos. Cada titán rige el agua, el fuego, la tierra y el aire.

Lo que si comparte Pagan con el resto de la serie es su complejidad para utilizar la magia, aquí se acaba lo de utilizar un hechizo y dormir para recuperar puntos de energía. Primero tienes que aprender las distintas clases de magia, que en Pagan están relacionadas con los Titanes y sus elementos. Por ejemplo la magia denominada Tempestad está relacionada con el Elemento Acuático, y sus hechizos comprenden desde la respiración submarina hasta poder andar por encima de los mares.

La ciudad más importante de los Paganos es Tenebrae, y a su puerto llega el Avatar, totalmente confundido y sin saber lo que hacer. Sólo el diálogo con los personajes que pueblan el mundo de Pagan podrá clarificarle las ideas.

Y preparate a luchar, porque Pagan atraerá tu atención durante meses. Es uno de los lanzamientos más fuertes en rol que se avecinan para este año, y su objetivo es ser número uno. Yo por lo menos, creo que cumple con todos los requisitos

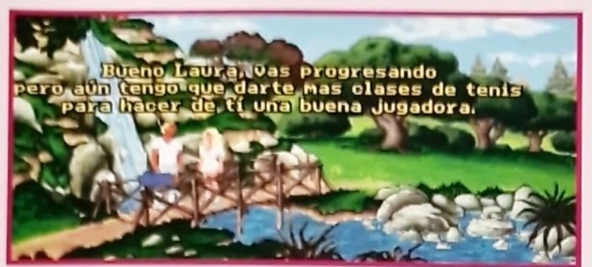
ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: IGOR Objetivo Uikokahonia
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: PENDULO
- Distribuidor:DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 1 Mb RAM
- Ratón, Teclado
- Adlib, Sound Blater
- Disco duro mínimo: 10 Mb



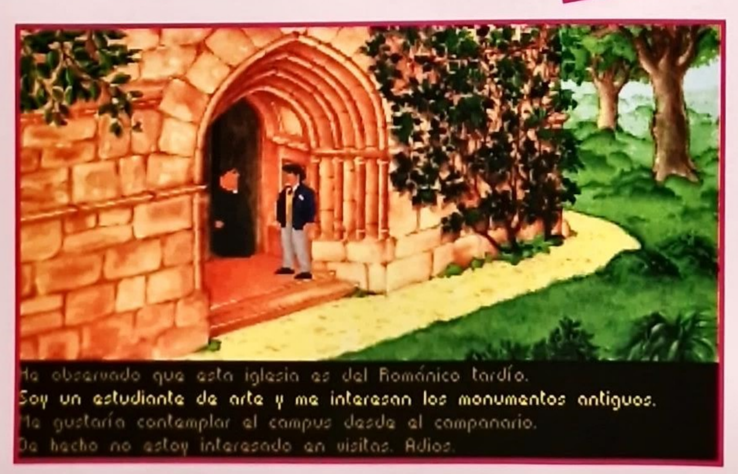
La mayor novedad de Igor es precisamente su origen, está hecho aquí en España, pero se trata de una aventura gráfica al puro estilo de las que han hecho tan famosas a Lucas o Sierra. Muchas cosas están cambiando en el mundo del software, y esperamos que lo sigan haciendo de esta forma.

VIAJE A DEL MIST





Péndulo es una novísima compañía española que está dispuesta a romper muchos tópicos del software hecho en nuestro país. Y es que lanzarse al "terrible" mercado de los juegos para ordenador con un programa de estas características es bastante arraigado. Aunque las aventuras gráficas sean uno de los tipos de juegos más aceptados por el público, estamos muy acostumbrados al es-





tilo de las producidas en EE.UU., incluso algunas compañías europeas copian el estilo de Sierra o su gran competidora, Lucasarts.

Por lo tanto, Péndulo nos propone un juego bastante fiel a las normas de las aventuras tradicionales, y que nos traslada al Campus de una Universidad. Un lugar no muy indicado para pasar peligrosas aventuras, como ya más de uno me ha indicado, pero la trama puede complicarse mucho y de una forma bastante peligrosa para el personaje que controlamos.

NECESIDAD DE AMOR

Nuestro hombre es un estudiante bastante irregular y locamente enamorado de una preciosa rubia con piernas interminables. La espía frecuentemente en el jardín, y desearía tener una relación más intima con ella, pero cada vez que han hablado juntos, siempre acaba metiendo la pata. En definitiva, ella piensa que es un redomado idiota.

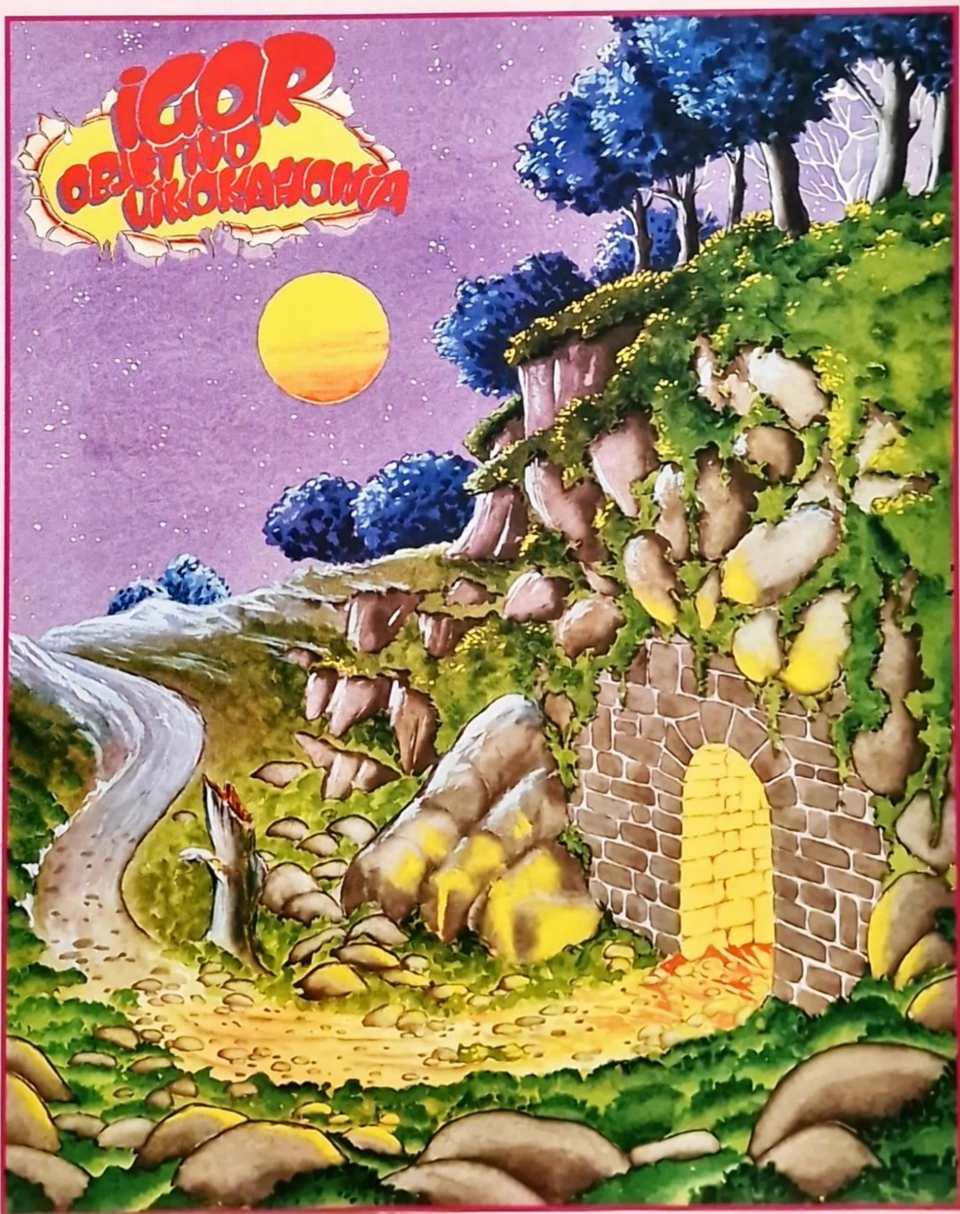
Una tarde, descubre que los estudiantes que optaron por Biología planean un fantástico viaje a Uikokahonia, un misterioso y perdido país que incluso a los amantes de la Geografía, les resulta difícil encontrarlo. ¡Cuánto te gustaría hacer ese viaje! Sobre todo si va tu adorada rubia en él. Es tu oportunidad de hacer algo digno por ella, y la convezca de que tú eres el hombre de su vida, bueno mejor dicho, tú vas a permitir que nuestro







A TIERRA
ERIO









¡QUE VERDE ERA MI CAMPUS!

El campus de la Universidad aparte de los propios edificios de las diversas Facultades, comprende un rectorado, una Residencia de Estudiantes e incluso una capilla. En la residencia sólo tienes acceso a tu habitación, bastante desordenada por cierto, y en la capilla encontrarás a un cura despistado y una lagartija escurridiza.

Pero donde puedes investigar a tus anchas será por las distintas aulas de las Facultades, y si te vienen las ganas puedes pasar a los servicios tanto de chicos como de chicas. Los obsesos pueden abstenerse.

Hablar con el rector y su secretaria te proporcionará la pistar principal para conseguir la matrícula en Biología. Debes manejar adecuadamente tus "armas".

amigo sea feliz para siempre.

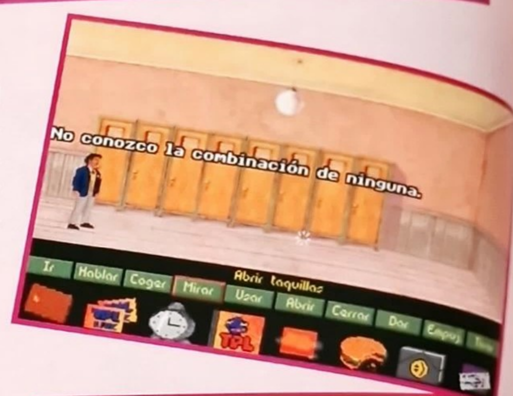
Los problemas empiezan cuando descubres que precisamente el colega no está ni matriculado en Biología, y es aquí donde empiezas la aventura.



A TRAVES DEL CAMPUS

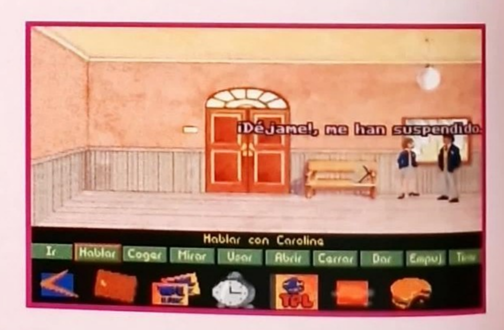
Debes explorar por toda la Universidad hasta que encuentres la forma de conseguir la matrícula en Biología. Ello te dará derecho a participar en el viaje, y puedas tener suerte con tu amada, pero recuerda, nada es lo que parece ...

Una vez en Uikokahonia las cosas se complican bastante, y si en un principio la aventura tocaba temas bastante

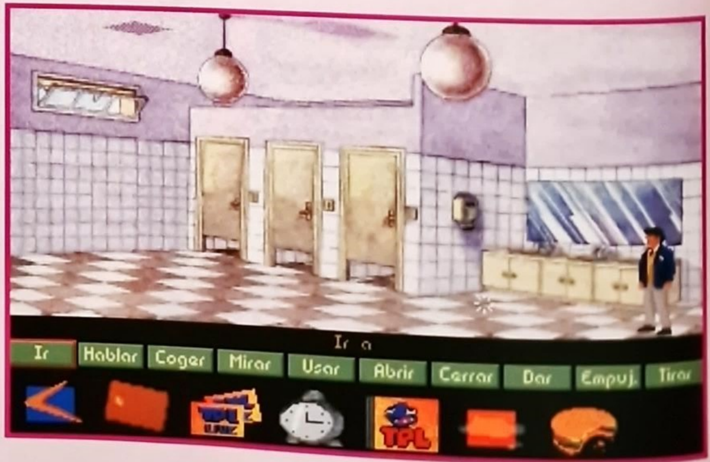








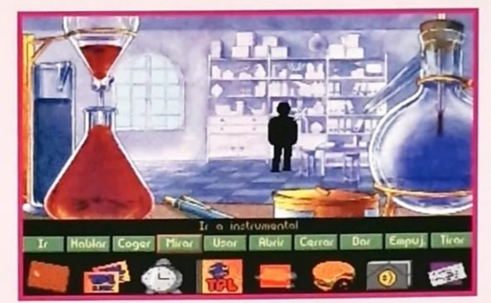




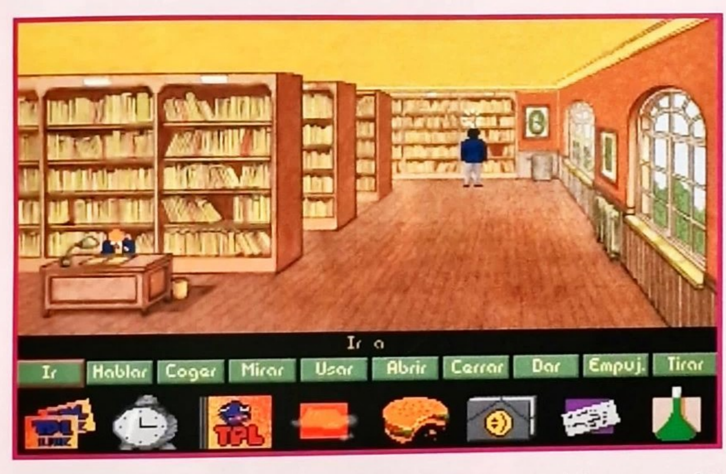














"normales", ahora entraremos en contacto con asuntos espinosos y violentos. Has llegado en el momento justo.

UN PROGRAMA BIEN RESUELTO

Un planteamiento original acompaña a la creación de Péndulo. Aunque sería deseable que todo el entorno del juego tuviese un carácter más español, ya que todos los nombres, lugares y situaciones se ubican en otro país. Pero en fin, así es la forma de introducirse en el mercado internacional, si traes algo conocido por todos te será más fácil conseguir el éxito. Que espero lo consiga Péndulo.

Técnicamente Igor es impecable, gráficos y música no tienen nada que envidiar a otras producciones extranjeras y sobre todo los fondos están magnificamente tratados. Tal vez el movimiento de los personajes no esté del todo conseguido pero ahí ya entra el gusto de cada uno.

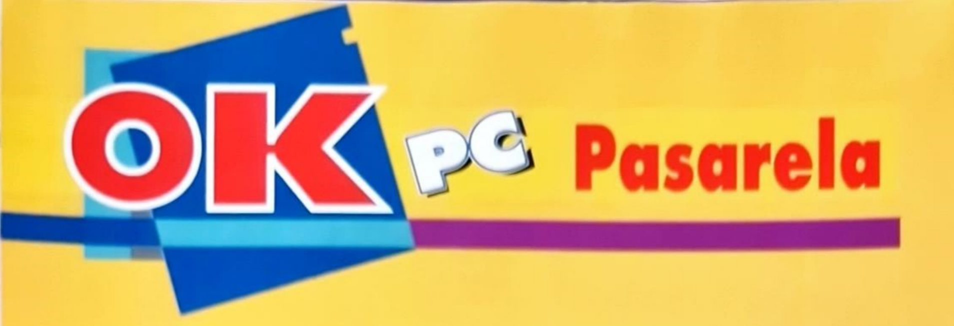
No obstante, el menú de opciones y el inventario parecen sacados de "otra época". Hay demasiadas opciones en la barra del inventario que se podían sustituir por una de ACCION, no es que sea más fácil así el juego, simplemente es más comodo. Aunque cumple su función sobradamente, así como la opción de grabar y cargar partidas, o la configuración que tengamos instalada. En cuanto al manejo, el ratón será nuestro mejor aliado, pero eso sucede en la mayor parte de las aventuras gráficas.

Es destacable, y no quiero ser pesado, que en nuestro país se hagan juegos con la calidad de éste. Si tiene fallos o alcanza un rotundo éxito, el tiempo lo dirá. Lo importante es que ha marcado una pauta que otros deberían seguir, para que entre todos, y junto con las antiguas compañías que todavía funcionan (Dinamic, Topo) podamos alzar a nuestro software en el lugar que le corresponde.

Un lugar muy alto.

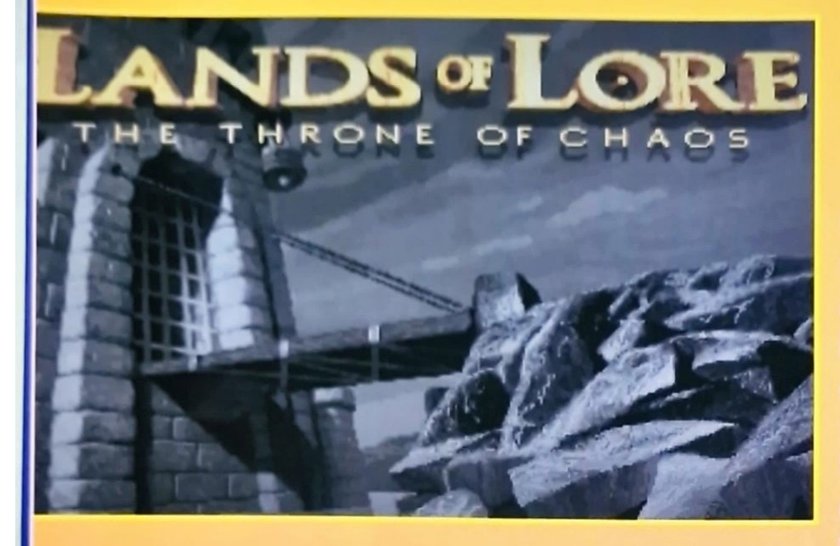
ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: LANDS OF LORE
- Tipo: ROL
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor:ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 1 Mb XMS, 1 Mb EMS
- Ratón
- Adlib, Sound Blaster, Roland, General MIDI
- Disco duro mínimo: 22 Mb



Hubo un tiempo dominado por la magia y las cuatro razas superiores. Un humano reinaba sobre todos ellos, el buen Rey Richard. Pero en aquellos días, Scotia, una bruja de la peor calaña, encontró un objeto mágico que le permitia cambiar de forma. Disfrazada de cuervo, hechizó al pobre Richard, y con él a todo el país. La única esperanza era viajar hasta Torreblanca, y obtener un remedio que curase al Rey.









Westwood ha diseñado un nuevo juego de rol realmente fantástico, y con una característica muy importante en este tipo de juegos: su realismo y adicción. Y más que adicción se le puede calificar como absorbente, ya que el nivel de dificultad está muy ajustado, por lo que puede atraer la atención al más torpón, o al que odie el rol, porque también los hay.

Para facilitar las cosas, disponemos en el menú de ocpiones de una opción, valga la redundancia, que nos permite subir o bajar el nivel de los diversos monstruos que encontremos. Si queremos avanzar rápido, elige la "débil", en cambio, si eres un sádico, puedes escoger "dificil", cosa poco recomendable para los nerviosos.

Empezamos eligiendo a nuestro personaje, que es sin duda el punto más negativo del programa, ya que sólo permite escoger entre cuatro personajes con unas características ya definidas. No se pueden alterar y para colmo empiezas solo, aun-







HISTORIAS DE BRUJAS





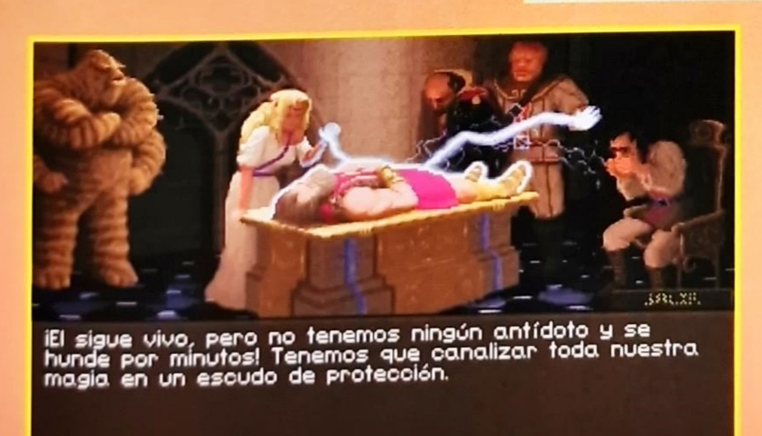
que en el transcurso del juego se unirán algunos voluntarios. Un consejo es que tomes a Conrad, ya que tiene unos valores medios de fuerza y magia. Los guerreros son muy buenos en el combate, pero bastante "patosos" con la magia.

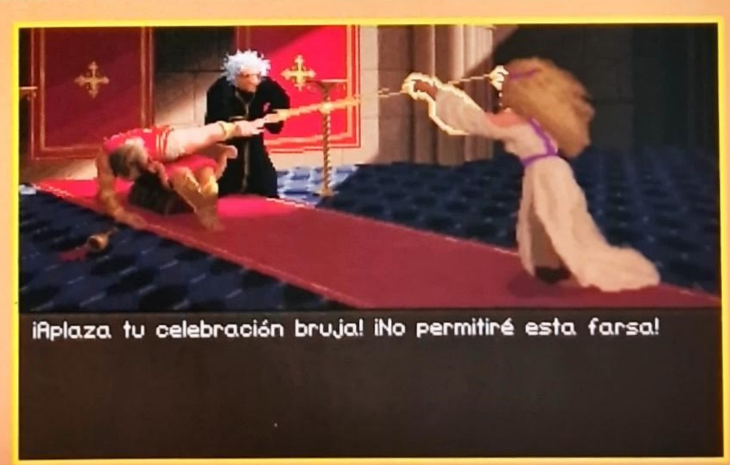
SENSACION DE REALISMO

Uno de los aspectos más llamativos de "LANDS OF LORE" es su calidad gráfica, sobre todo la de los distintos escenarios donde vamos a movernos. Y dado el movimiento tan suave que posee, la sensación de realismo se acrecenta. Cosa curiosa para un programa de pura fantasía, pero ahí radica la

PISTAS

Comienzas en el Castillo de Richard. Antes que nada, encuentra el Salón del Trono, donde el Rey te pondrá al tanto de lo ocurrido. Te dará una llave de la biblioteca. Allí conseguirás el libro con el mapeado automático. Luego visita al Secretario para pedirle la Orden Real.
En el bosque, roba la linterna en la Cueva de los ladrones y cruza el mar con la Orden Real. En la taberna conocerás a un aliado que se unirá a tu aventura. La mansión quemada de Roland contiene a su titular muerto y una preciada brújula. De vuelta al Castillo, ves que todo ha sido destruido.
Para los jugadores más avanzados, tened en cuenta que la máquina de las Minas Urbish funciona con carbón, y la pieza suelta se encuentra en el nivel 4. Ya podeis bombear agua.











mayor virtud del juego, y por tanto, su tremenda adicción.

En general, los gráficos de los distintos objetos, monstruos y personajes son muy detallados y originales, no así las trampas y las típicas mazmorras que recuerdan sobremanera a "Eye of Beholder". Para los más despistados, debeis recordar que Westwood son los creadores originales de Beholder, y la revolución del rol en España, se debe mucho a dicha serie.

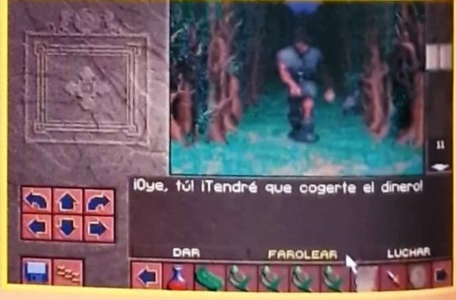
Los monstruos si que son distintos a los que hay en Advanced Dungeons & Dragons, pero no por ellos son menos efectivos para liquidar al personal. Hay algunos realmente dificiles de pasar como el gusano que protege las Minas Urbish. Sólo la magia podrá vencerle.

Y hablando de magia, tal vez los aprendices de brujo sufran un disgusto al comprobar la poca variedad de hechizos que tenemos a nuestra disposición. No obstante, los que podemos usar lo haremos de forma continua, ya que es muy fácil recuperar los puntos de magia. Un sueñecito, y de nuevo a lanzar rayos como un poseído. En cuanto a la comida no debemos preocuparnos, porque simplemente no existe. Para curarnos utilizamos ginseg y otras hierbas de venta en herbolarios.

Tabernas y herrerías serán lugares de visita obligada.

















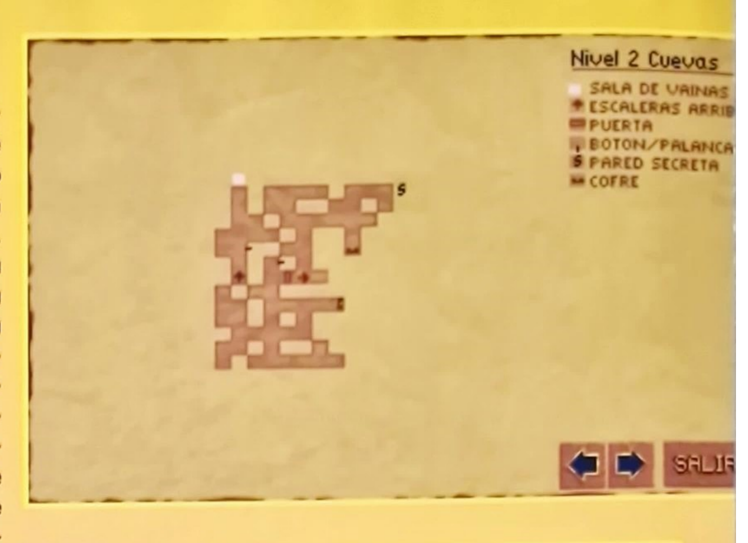




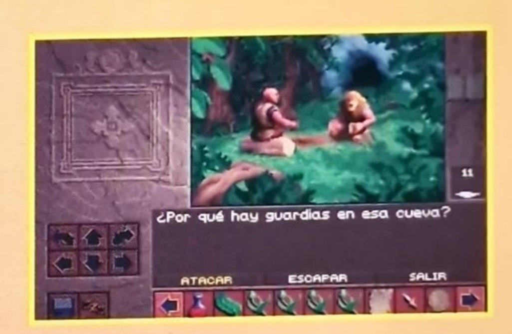
NOTAS DELICIOSAS

La música, como los gráficos, está perfectamente realizada, adaptando una nueva melodía según la zona que exploremos. Tiene influencias de la "new age" hasta la "trance". Esta última la ponen en algunas discotecas a las 7 de la mañana, y consiste en una sucesión de sonidos atmosféricos con los ritmos de la actualidad. Realmente maravilloso el tratamiento sonoro, ya que los efectos de sonido como las voces de los personajes están perfectamente realizados. Todavía no me explico como han podido realizar efectos de picaduras de arañas o medusas gigantes que parecen auténticos. Y puedo asegurar que nunca me ha picado una tarántula gigante, y encima con alas, como las que aparecen en Lands of Lore.

Si te preguntas que vas a necesitar un sistema muy rápido para controlar esta maravilla, te puedo asegurar que en un 386SX funciona de una forma muy aceptable. Necesitarás EMS para el sonido como la inmensa mayoría del los juegos, pero Lands utilizará la XMS restante para obtener un mayor rendimiento.







ULTIMOS DETALLES

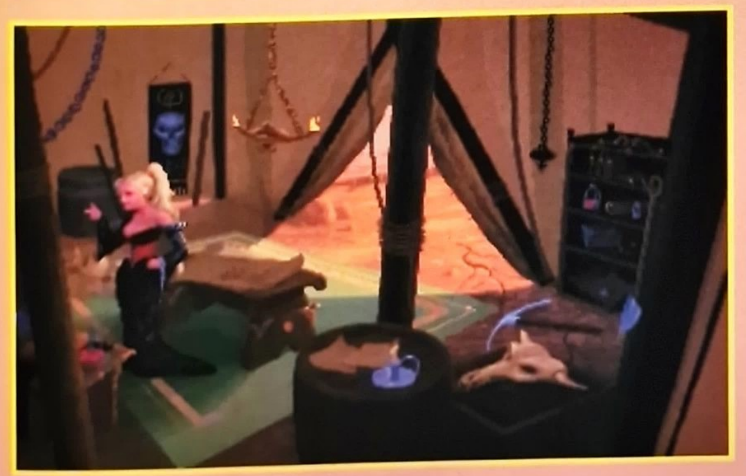
La mayor pesadilla de los juegos de Westwood es encontrar los botones ocultos, así como los muros invisibles o las numerosas trampas y fosos que te esperan.

Gracias al mapeado automático todo ello dejará de ser un problema en aras de una mayor diversión. También debo destacar la traducción del juego y el manual por parte de Arcadia. Excelente en ambos casos. Lee la historia de las Tierras, te ayudará a comprender tu misión.



Resumiendo, Lands of Lore cumple todas las perspectivas puestas en él. Las horas parecerán minutos cuando intentes salvar al Rey Richard. Estoy seguro de la derrota de Scotia, porque te has empeñado en ello.

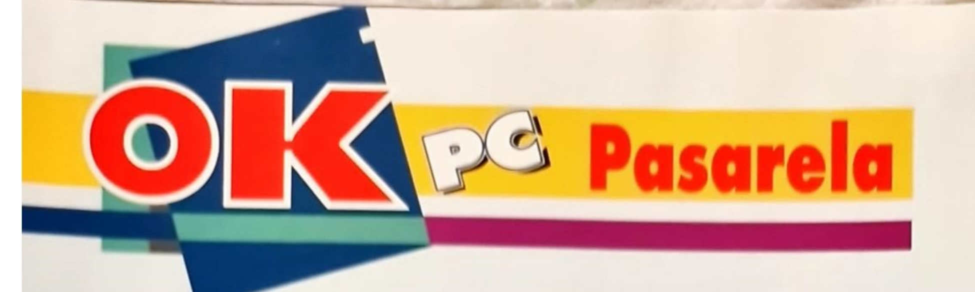
ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





OK 92%

Dificultad:	90
Gráficos:	92
Sonido:	95
Originalidad:	85
Diversión:	95



PAN
PRO

Sea Wolf

Hola soy yo de nuevo ¡Mimosín!, que estáis sufriendo, lo comprendo pero no os mordáis las uñas que luego tenéis unas manos horribles, aunque no es para menos yo estoy aquí disfrutando con este genial juego mientras que vosotros tan solo podéis leer este artículo y soñar. Que os pica la curiosidad pues lo tenéis fácil, id corriendo a vuestra tienda preferida de juegos y compradlo, jamás podréis imaginar lo bueno que es el juego, por fin podremos dejar a nuestro querido y gastado 688, es como cuando se procede a retirar un barco de su vida activa tras largos y gloriosos años de servicio (una lágrima se desliza por mi mejilla). Ahora tenéis la oportunidad de saborear un auténtico y genuino Bourbon de Tennessi, no os dejará un mal sabor de boca.

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SEA WOLF
- Tipo: SIMULADOR DE SUBMARINO
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Distribuidor: DRO SOFT

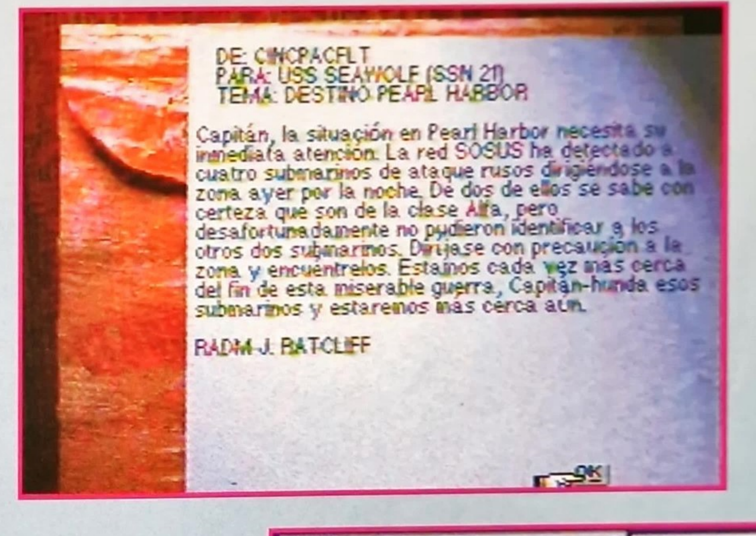
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 3 Mb mínimo de RAM instaladas
- 600 Kb de memoria básica libre
- Disco duro mínimo: 9 Mb
- Ratón, Teclado
- Adlib, Sound Blaster/pro

Nuestra misión es bastante complicada y sencilla a la vez, nos tendremos que adentrar en los dominios Ivan, un puerto bastante protegido por la marina rusa será nuestro objetivo, como es natural las minas darán cobertura a las profundidades de la bahía. Alrededor de quince barcos, entre ellos estará el portaaviones Kiev, como es natural nuestra misión es buscar y destruir, pero sin ser descubiertos, o por lo menos intentando que se nos infrinja el menor daño posible. Una vez que empecemos, lo primero que deberemos hacer, será

ICO EN LAS FUNDIDADES

desplegar el cable de escucha del submarino, lo cual como todos sabréis nos limitará la velocidad del submarino, normalmente no suele ser necesaria toda la potencia de las turbinas pero siempre hay algún que otro barco que huye, en ese caso no cortéis el cable, simplemente recogedlo y así siempre lo podréis seguir usando.





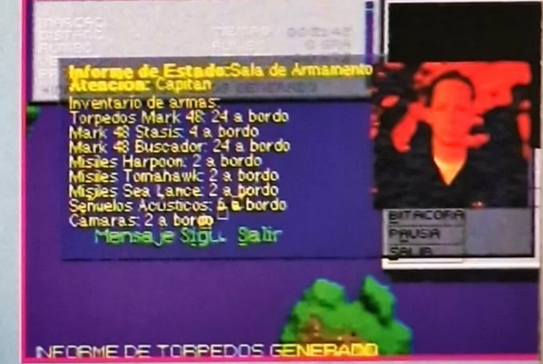
La segunda medida a tomar será la de fijar una serie de puntos en el mapa para establecer una serie de rutas de búsqueda muy útiles cuando no se puede estar a profundidad de periscopio. Por último, tan solo me queda añadir que el total de misiones a completar es de 33, pudiendo jugarlas en modo campaña o solitariamente.





EL TINTINEO INICIAL

Cuando estéis en el submarino pensad que sois un ciego, como tal vuestra única forma de detectar lo que hay a vuestro alrededor es mediante el oído, en este caso el sonar, casi podríamos decir que lo único que importa, o quizás lo fundamental es saber manejar el sonar y descifrar todas sus señales. Gracias a Dios en el Sea Wolf poseemos los últimos avances en analizadores de espectro, sonares y detectores, dándonos una codificación de bandas clara y concisa, la cual deberemos consultar si nuestro contacto es desconocido en las pantallas externas. Para poder saber exactamente de que tipo de contacto se trata, una vez que lo sepamos siempre podremos introducir el código a mano para poder atacar al objetivo y en caso de error en cuanto nuestro sistema obtenga



MAPAS DE BATALLA





El juego está compuesto por más de treinta escenarios diferentes que podrás jugar por tu cuenta o en modo campaña. Los mapas de combate se calculan en la instalación y durante el juego lo que verás son pequeñas secciones de la zona de interés donde se desarrolle la acción. Los mapas no serán sólo de la superficie, el fondo marino también tiene sus desniveles que serán de vital importancia en el momento de evitar los torpedos con malas intenciones.



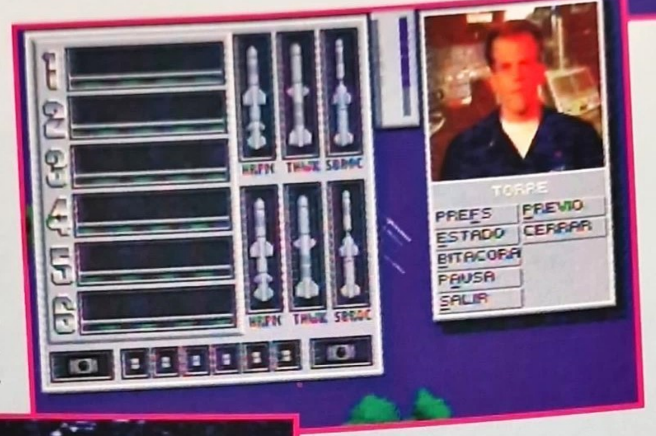




confirmación recalificará el objetivo. Una recomendación muy útil es la de no usar nunca la señal de rebote del sonar ya que igual que nosotros detectaremos a los barcos enemigos cuando é,stos la emitan, también nosotros seremos detectados.

CON GRAN DESTREZA

Ahora tal vez estemos en una de las tareas más arduas, la de conseguir nuestro objetivo una vez descubierto el enemigo. No penséis que es nada fácil hundir navíos, quizás se necesiten grandes dotes de paciencia, vista y mucho sigilo, también necesitaremos un poco de intuición para elegir el momento y lugar más adecuado. Tenemos tres tipos de misiles (Harpoon, Tomahawk de tipo crucero, Sea Lance), dos de ellos nos servirán para el ataque a objetivos de superficie y el tercero además nos servirá para el ataque a submarinos enemigos, pero su fiabilidad en este tipo de ataques sinceramente es bastante nula, así que lo más adecuado será usarlos contra los objetivos de superficie. En cuanto nos pongamos a profundidad de combate podremos disparar nuestros misiles, los cuales son altamente efectivos, pero tendremos un pequeño problema, en cuanto disparemos un misil, lo más seguro es que la respuesta de Ivan sea lanzarnos un misil En cuanto detectemos su lanzamiento o en cuanto lancemos nosotros, si antes no hemos parado nuestras maquinas, deberemos de pararlas y proceder a una inmersión rápida, es la única forma de evitar el misil y que pierda nuestra señal, por que si no una vez que se haya introducido en el agua poco podremos hacer para salvar a nuestro submarino del impacto. Una advertencia antes de que los uséis, cuando ya halláis atacado un objetivo con torpedos pero aún no se haya hundido, lo cual os ocurrirá con el portaaviones Kiev, no os permitirá atacarle con misiles ya que es un objetivo ya atacado, con lo cual os tocará terminar de hundirlo a torpedazos.





PEPINOS FUERA

Al igual que con los misiles también podremos elegir nuestros torpedos entre cuatro tipos diferentes, los de largo alcance, los rápidos, los de clase Wakehoming y por último los denominados Stasis. Cada torpedo es ideal para diferentes tipos de circunstancias, como es natural los de torpedos de largo alcance son buenos para un ataque limpio y seguro, una vez disparado nos permitirá cambiar de rumbo, mientras que el torpedo se encargará de la búsqueda.

Si está muy cerca y nos está asediando, necesitaremos usar los de alta velocidad, pero repetimos efectivos solo cuando estén muy cerca los navíos enemigos y estemos asediados. El Wakehoming es un torpedo de muy alta efectividad, su rango de alcance es más corto aún que el de los torpedos de alta velocidad, su capacidad de destrucción es la más alta de todos los torpedos que llevas. Por último podrás disponer de los torpedos Stasis, muy difíciles de manejar por cierto, estos torpedos están muy recomendados para usarlos contra los submarinos, la razón es muy sencilla, ya que estos torpedos después de lanzarlos se quedan a la espera durante un tiempo, el suficiente para darnos tiempo a alejar-

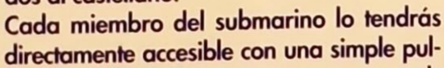
TRIPULACION



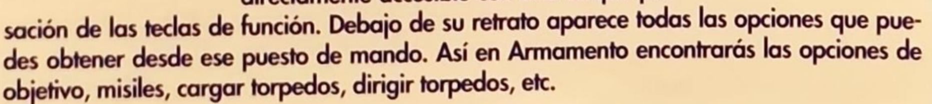




Estos son los chicos de tu tripulación. De vez en cuando te darán consejos y avisos sobre la situación actual de tu navio y entorno. Estos consejos te llegarán en la forma de mini videos digitalizados y doblados al castellano.

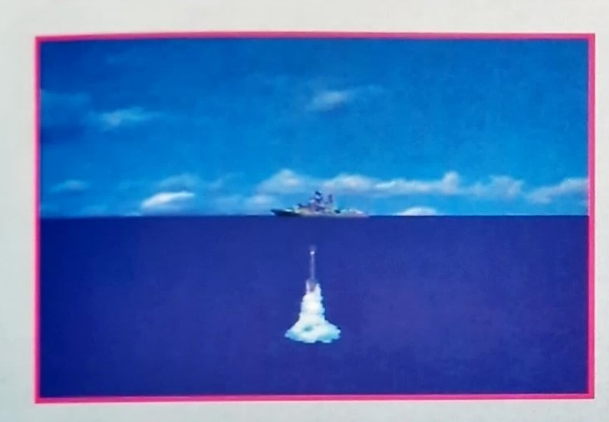


Cada miembro del submarino lo tendrás directamente accesible con una simple pulsación de las teclas de función. Debajo de su retrato aparece todas las opciones que puedes obtener desde ese puesto de mando. Así en Armamento encontrarás las opciones de objetivo, misiles, cargar torpedos, dirigir torpedos, etc.





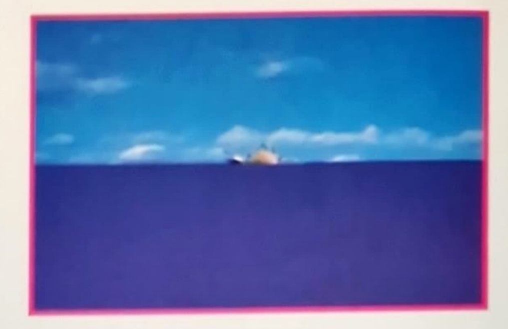
nos de la zona tras este período, se activarán automáticamente con el más mínimo ruido y atacarán al objetivo. Todos los torpedos tienen un tiempo durante el cual podremos tener un control total sobre él, pudiendo detonarlo, hacerle cambiar de rumbo, ordenándole que busque otro objetivo de superficie o que éste inmerso, pero una vez que esta conexión se pierda, su control será descontrol y puede que incluso se vuelva contra nosotros. Ya para terminar solamente me queda recordaros que tenéis a vuestra disposición los torpedos señuelo, llamados profesionalmente Noise Maker, altamente efectivos en el caso de ataques de torpedos, pero totalmente nulos cuando lo que nos persiga es un misil.



CARGAS DE PROFUNDIDAD

A los más aficionados a los piques como ya va siendo costumbre en todos los simuladores podremos jugar a través del módem, dándonos dos formas de jugar, una de ellas es la confrontación cara a cara. Los sonidos del juego son muy buenos, sobre todo para que comprobéis el realismo del juego unido con los sonidos, os recomiendo que os pongáis a la máxima profundidad y escuchéis como crujen los mamparos. Como comentario final tan solo me queda añadir que tengáis mucha paciencia, ya que el juego no es sencillo, y puede que tengáis que repetir las misiones un par de veces, pero la verdad es que merece la pena.

ANTONIO GOMEZ









LAS NOTICIAS

Al finalizar nuestras misiones podremos ver el noticiario estatal donde se informa al público que es lo que ha pasado en "La crisis del mar". Estas escenas se componen de miní videos digitalizados doblados al castellano.

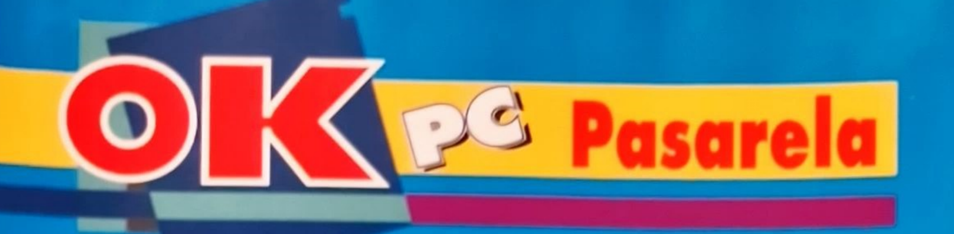








Dificultad:	94
Gráficos:	94
Sonido:	100
Originalidad:	90
Diversión:	92

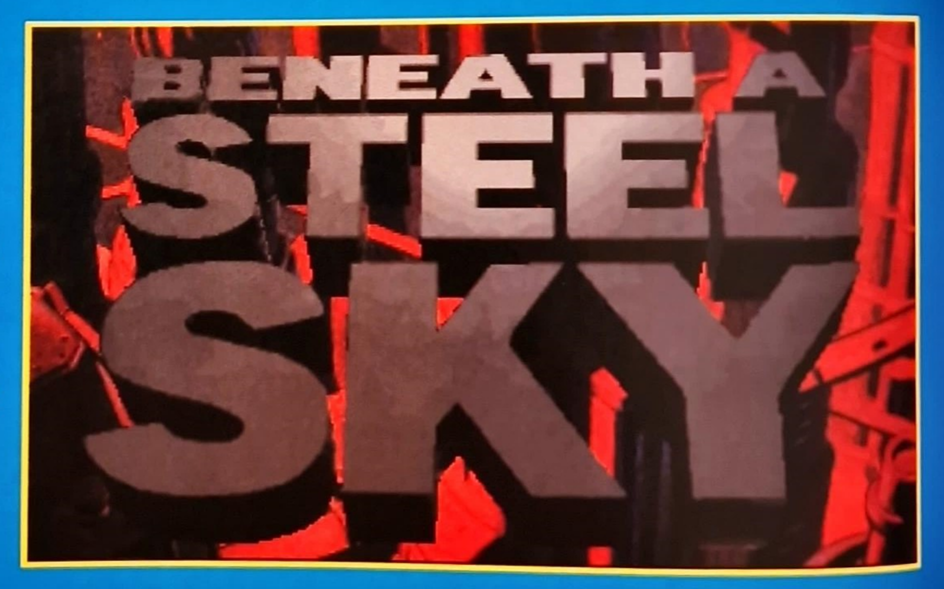


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: BENEATH A STEEL SKY
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: VIRGIN
- Distribuidor: ARCADIA

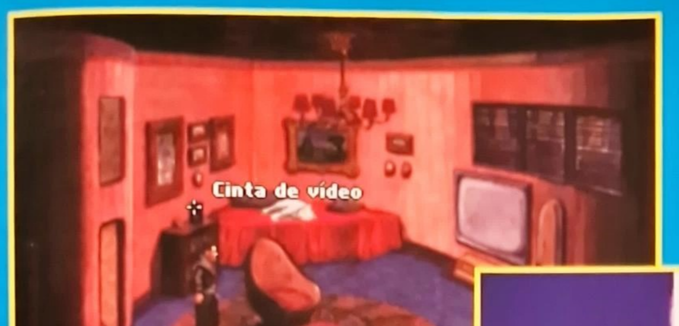
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- Disco duro mínimo 8 Mb
- Ratón, teclado, joystick
- Adlib, Sound Blaster

Beneath a Steel Sky

UN FUTURO INCIERTAMEN



Tendréis que estar de acuerdo conmigo, si os digo que el denominador común a los últimas aventuras graficas conversacionales es: un futuro muy negro y bastante desolador, por no decir que totalmente corrupto. Quizás la pregunta del millón sea, ¿Porqué se nos da esta impresión tan negativa?, la respuesta, como de costumbre, solo está en vosotros. Como es natural este juego sigue en la misma tónica de lo anteriormente descrito, en él nos encontraremos en un mundo futurista, con una humanidad totalmente esclava tal vez de su propia ambición, y tu como de costumbre serás el encargado de salvarlos.



TE EXTRAÑO

Antes se suponía que lo mejor estaba arriba, pero debido a nuestra ineptitud logramos destruir todo lo que había encima, y ahora hemos invertido la pirámide, todo lo bueno esta oculto.

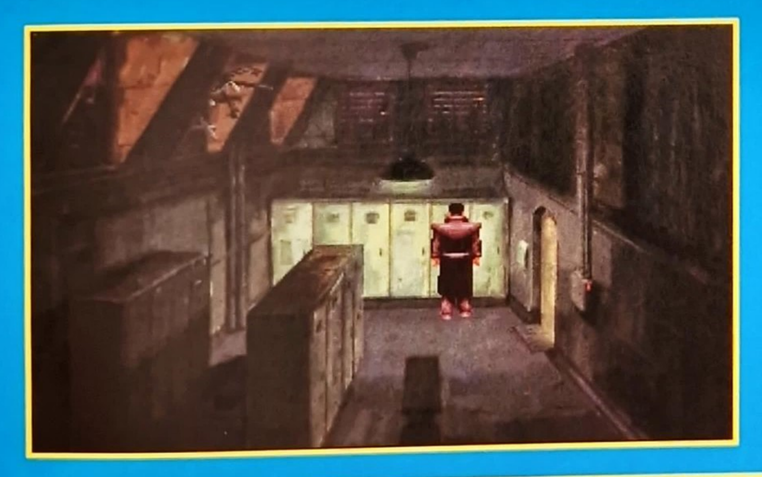
Por eso las ciudades se han construido hacia arriba ya que el aire está viciado, en esta parte es donde vivimos y trabajamos, mientras que los poderosos viven en las profundidades, a salvo del ambiente radioactivo y de la viciada atmósfera.

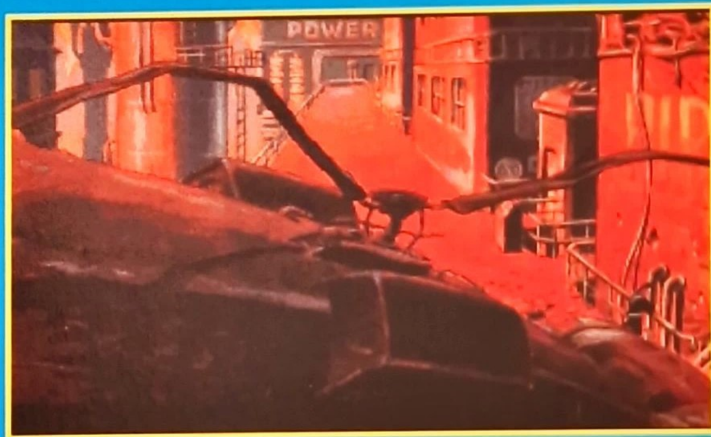
Nuestro objetivo como buen caballero andante, será el de rescatar a la humanidad de este desolador presente (futuro para nosotros), intentando descubrir a los tiranos que dominan el mundo desde las profundidades, escondidas en la oscuridad y a salvo. Pero ha sucedido un problema. Después de descubrir todo el pastel, empecé a reunir información para poder destruir este mundo, pero ellos me descubrieron y me capturaron, la verdad es que fue un desliz.

Después, mientras que era trasladado en helicóptero a una base de reciclaje, el piloto tuvo un problema y nos estrellamos, en ese momento conseguí huir y ahora me persigue toda la policía, ¡oye! humano, ¿me vas a poder ayudar a derrotar a los corruptos?.

DESDE EL FUTURO

Un juego de ordenador basado en un comic, quizás sea una buena idea, dado que la gente ya conoce la temática del juego antes de comenzar, algo realmente útil en los juegos conversacionales.





En Beneath a Steel Sky, encontraremos todos los ingredientes típicos de una buena aventura, tendremos que servirnos de la gente que vayamos encontrando para poder obtener nuevos datos.

Más características comunes son las de ir recogiendo

objetos por el camino, que más tarde iremos usando a medida que vayamos avanzando en el juego. También necesitaremos algo de destreza en el manejo del ratón, ya que en más de una ocasión deberemos realizar alguna acción insólita para distraer al personal y así poder conseguir lo que realmente es nuestro objetivo.

¿DONDE ESTA JOEY?

La forma de manejar el juego es muy sencilla, siendo muy recomendable por no decir que preciso el uso del ratón, cuando nos encontremos con el resto de los personajes le seleccionaremos con el botón izquierdo, permitiéndonos entonces hablar con él.

Con el botón izquierdo, siempre podremos seleccionar cualquier elemento que encontremos y nos dará una breve descripción sobre el, por el contrario con el botón derecho podremos manejar los elementos seleccionados previamente con el botón izquierdo.

La forma de ver el inventario de todo lo que vayamos recogiendo, lo tendremos en la parte superior de la pantalla, pudiendo verlos siempre y cuando llevemos el puntero del ratón a la parte superior de la pantalla.

Una vez que este desplegada la caja de inventario, usaremos los botones del ratón de la misma forma que cuando estamos en la pantalla del juego, el izquierdo para obtener información, y el derecho para coger los elementos del inventario y usarlos en la pantalla del juego.

NUESTRO AMIGO JOEY NOS SACARA DE MAS DE UN APURO

INDUSTRIALMENTE OPRIMIDOS

Cuando comencéis a jugar os encontrareis dentro de una nave, en lo alto de una escalera, con un centinela apostado en la parte baja, estáis totalmente acorralados, vuestro objetivo principal es quitaros de encima al guardián.

La forma de deshacerse del guardián es cogiendo una barra de hierro que encontraremos, con ella forzaremos la puerta que hay a nuestra derecha dándonos acceso a la salida de emergencia.

Como es natural el vigilante subirá al oír el ruido, abriendo la puerta de una patada, lo que ocurra de ahora en adelante solo lo sabréis si jugáis bien vuestras cartas.

Más tarde tendrás que buscar un buen aliado, y como estás en una





ciudad del futuro lo mejor es que te unas a un buen robot. Su nombre: Joey.

El desarrollo del juego será inverso a lo esperado, ya que empezarás en la planta más alta de una futurista ciudad de acero, de ahí el nombre del juego.

Luego, irás descendiendo hasta la planta más baja. A medida que vayas bajando tendrás que ir resolviendo diferentes enigmas, típicos de las aventuras, que pondrán a prueba tu ingenio y experiencia en este tipo de juegos.

Las plantas inferiores son las más lujosas y a la vez más complicadas, pues tendrás que tratar con las personas que la habitan y son de un carácter muy difícil debido al mundo de lujo y fantasía que les rodea.

Beneath a Steel Sky es una nueva aventura gráfica que aporta todos los ingredientes necesarios para la diversión. Tal vez se hace muy difícil en ocasiones, pero no desesperes ya que tarde o temprano descubrirás la acción correcta.

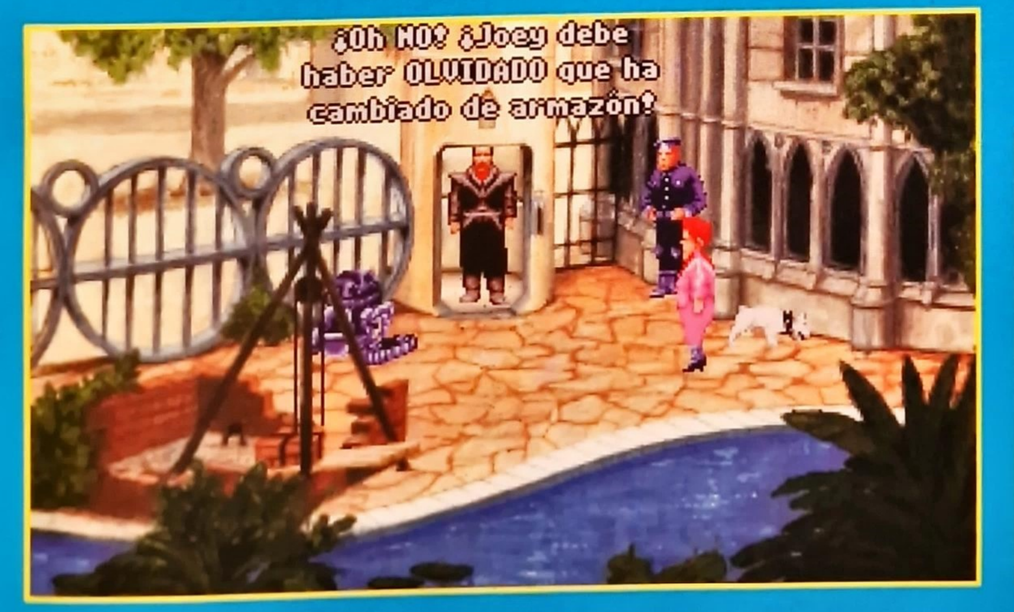
En lo concerniente a su trama, poco a poco se te irá desvelando mientras cumples el objetivo inicial de escapar de esta ciudad.

Gráficamente el juego está muy bien. Los movimientos han sido enormemente cuidados en su elaboración, consiguiendo que los escenarios y los sprites actuen de forma interactiva.

La banda sonora y los efectos sonoros aprovechan casi al tope las posibilidades de nuestras queridas tarjetas de sonido, que tan de moda se han puesto hoy en día.

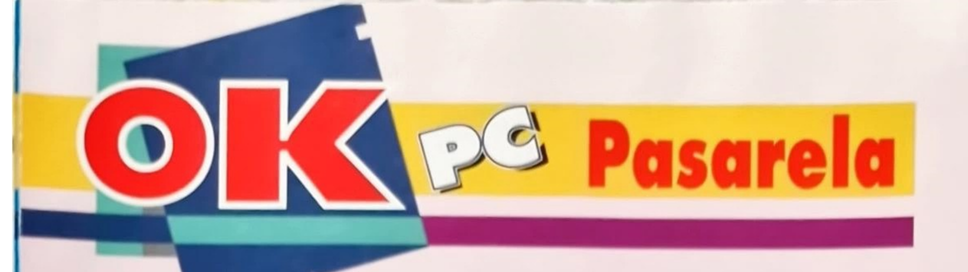
En resumen, una aventura muy cuidada que despertará la afición a las aventuras gráficas, incluso a los más excépticos.

ANTONIO GOMEZ



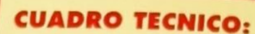

OK 88%

Dificultad :	85
Gráficos :	90
Sonido :	87
Originalidad:	90
Diversión:	90



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: CORRIDOR 7
- Tipo: ARCADE
- Compañía: GAMETEK
- Distribuidor: PROEIN

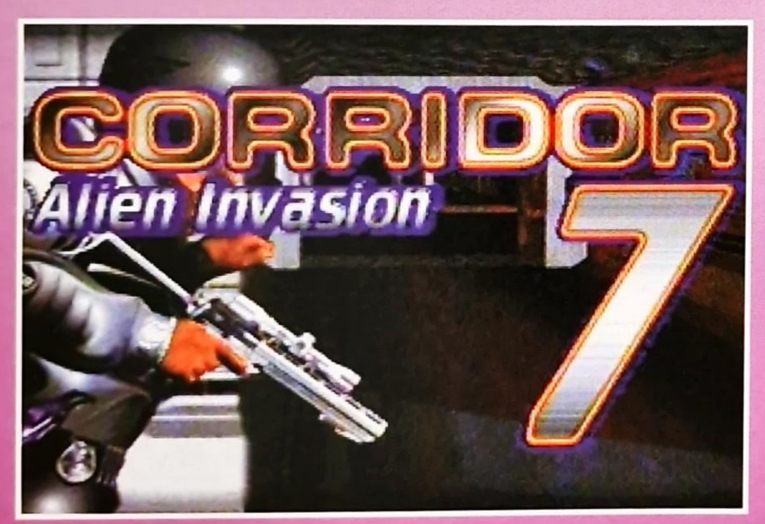
REQUERIMIENTOS:
- 386 o superior
- 590 Kb de RAM libres
- 2 Mb de RAM instaladas
- VGA
- Adlib, Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 8 Mb



¡ALERTA! INVASION AL

En un tiempo futuro, unos científicos regresan de Marte con un pequeño objeto metálico. Este explotó, creando una puerta que unía nuestro mundo con otro mundo desconocido y por la que surgió un ejército de extrañas criaturas con una sola misión, invadir la Tierra.





Tras la llegada a nuestros ordenadores de juegos como Wolfenstein, Doom e In Extremis, de rotundo éxito entre los usuarios de PC, el auge de los juegos con gráficos en tres dimensiones es inmenso y ocasiona que aparezcan juegos como Corridor 7, que cuentan con la aprobación general antes siquiera de ser conocidos.

En resumen se podría denominar más de lo mismo, pero no en un sentido de repetición y aburrimiento, sino como algo positivo y bien desarrollado de lo que no nos importará repetir. En particular, y partiendo de la base de que no es deseable ni práctico comparar con otros juegos, este juego es uno más de los que utilizan la tecnología Wolfenstein 3D y eso ya es un principio de garantía, pero la realidad es que no la necesita, ya que cuando caiga en manos de cualquiera de nosotros Corridor 7, descubriremos un maravilloso entramado de gráficos de gran calidad y de una música muy marchosa que nos envolverá a lo largo de esta aventura y nos permitirá gozar de ella en un grado altísimo.





LA AVENTURA

El lance en sí no tiene mucho de novedoso, ya que viene a ser lo mismo de siempre, tu eres un agente de las Fuerzas Especiales y has sido enviado para eliminar a todos los invasores. Discurriendo por pasillos laberínticos, planta por planta, eliminarás a tus enemigos, bastante desagradables y enormemente pesados (que no nos permitirán perder ni un momento la atención a la pantalla) e ir buscando y activando los accesos a los distintos niveles. Contaremos con algunas ayudas, como suele ser habitual en estos juegos y que se nos presentarán en forma de armamentos, salud, etc. (Esta ayuda la encontraremos en las paredes de los pasillos). Hablando de armamento, podremos disponer a lo largo de la partida de avanzados armamentos que nos permitirán eliminar a nuestros enemigos, que serán más "duros de roer" a medida que avancemos en el juego. También dispondremos de un mapa con el que podremos situarnos en cualquier momento de la aventura. Tal vez este mapa, bajo mi punto de vista, no es tan completo como en otros juegos (Doom, por ejemplo), sin embargo no pasaría de ser un leve fallo, porque no pierde su utilidad y su único problema es no poder ser visto entero de una vez, sino que se va desplazando a medida que nos desplazamos nosotros. A fin de cuentas no deja de ser una cuestión de gustos. En cualquier caso lo más atractivo de estos juegos es que nunca se sabe de donde te van a venir los ataques, lo que causa una tensión extrema en determinados momentos del juego.





ENIGENA















Aquí, por otro lado, dispondremos de 30 plantas diferentes que destacan entre otras cosas por la presencia de muros transparentes y animados (ya veréis a lo que me refiero con esto cuando lo probéis), lo que le da una gran vistosidad. A esto ayudará la presentación del juego, en el que podremos disfrutar al ver espectaculares destrucciones de nuestros enemigos alienígenas.

DIFICULTAD

Es probable que no seas un gran jugador y creas que se trata de una aventura muy difícil para ti. Del mismo modo podría ocurrir que tú seas uno de esos infatigables jugadores con muchas "horas de vuelo" al mando de estos personajes (la mayoría de los casos) y que pienses que puedes llegar a aburrirte. En cualquiera de esos dos casos no te preocupes. Existen 4 niveles diferentes: corporal, lieutenant, captain y major, los cuales van incrementando la dificultad del juego progresivamente y podremos acceder directamente a cualquiera de ellos. Cuanto más avanzado sea el nivel, mayor será el número de enemigos y por tanto aumentará con ello el ritmo del juego. Pero aunque esto sea muy atractivo, hay que tener en cuenta que cualquier jugador no podrá hacerse con la situación salvo que se trate de un auténtico experto.

COMENTARIO

Estamos ante un juego que dará mucho que hablar a partir de ahora. Reúne todas las ventajas de los juegos con tecnología Wolfenstein-3D, es decir espectacularidad, violencia, requiere habilidad y reflejos a mansalva, hay cantidad y variedad de enemigos y escenarios, recorridos laberínticos que requerirán toda tu atención y la acción de todo buen arcade. Esto que ya de por si merecería la pena, se ve aderezado por magníficos gráficos con gran nitidez (en contraste con otros juegos del mismo tipo), con una música super marchosa y con una gran claridad en el panel de control de la pantalla, donde podremos encontrar los contadores del nivel de armamento, salud, etc, tendremos un visor de energía para detectar intrusos, contadores que controlaran el número de tarjetas de paso, el número de alienígenas restantes, el nivel en que estamos ,la puntuación y alguna cosilla más que descubriréis al jugar. A mi parecer es un juego que merece la pena de verdad. Ahora os toca a vosotros probarlo y emitir vuestra experta opinión. Pero me queda una duda, ¿os atreveréis con él?.

LUIS VILLAR







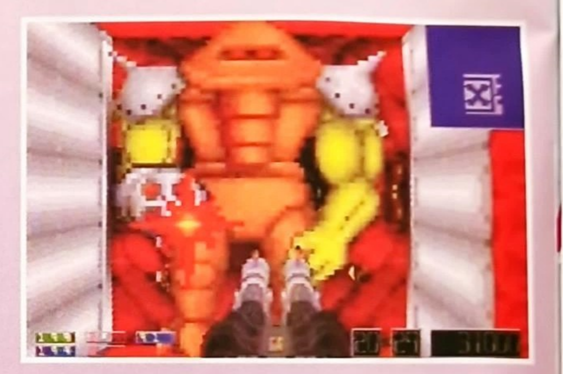




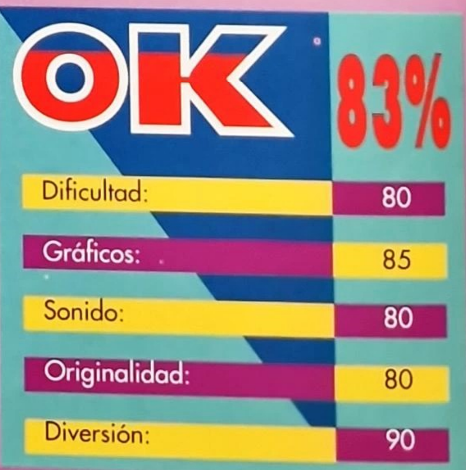












OK 83%

Dificultad:	80
Gráficos:	85
Sonido:	80
Originalidad:	80
Diversión:	90



Swap *direct* - Venta por Catálogo

COMPACT DISC - DISC MAN - VIDEOJUEGOS: PC, CD ROM, VIDEOCÓNSOLA - MAQUETISMO - RADIO CONTROL - POSTERS

Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD - Novedades en CD

4 Non Blondes - *Bigger, Better, Faster*....	2450.-
Aerosmith - *Pandora's Box*....	2450.-
Alejandro Sanz - *Si tu me miras*....	2500.-
Ames Taylor - *Ive*....	2450.-
Ana Gabriel - *Mi México*....	2450.-
Andreas Vollenweider - *Eolian Minstrel*....	2450.-
Art Garfunkel - *Up Until Now*....	2450.-
Banda Sonora - *El piano*....	2500.-
Banda Sonora - *In the line of fire*....	2450.-
Banda Sonora - *La Lola se va a los puertos*....	2450.-
Banda Sonora - *Last Action Hero*....	2450.-
Banda Sonora - *Sleepless in Seattle*....	2450.-
Barbara Streisand - *Back to Broadway II*....	2450.-
Beverley Craven - *Love Scenes*....	2450.-
Billy Joel - *River of Dreams*....	2450.-
Celtas Cortos - *Tranquilo majete*....	2450.-
Culture Beat - *Serenity*....	2450.-
Chris Rea - *New Light Trough Old*....	2450.-
Duo Dinámico - *Viva los 50*....	2450.-
Emilio Aragón - *Atrapado*....	2450.-
Enigma - *The Cross of changes*....	2500.-
Enya - *The Celts*....	2500.-
Fight - *Ward of words*....	2450.-
Frankie Goes to Hollywood - Greatest Hits....	2500.-
Gipsy Kings - *Love and Liberté*....	2450.-
Gloria Stefan - *Cristmas Trough Your Eyes*	2450.-
Gloria Stefan - *Mi tierra*	2450.-
Jackson Browne - *I'm Alive*....	2500.-
Jamiroquai - *Emergency On Planet Earth*....	2450.-
Joe Satriani - *Time Machine Vol. 1*....	2450.-
Jordy - *Potion magique*....	2450.-
Jose Luis Perales - *Gente Maravillosa*....	2450.-
Judas Priest - *Letal Works 73-93*....	2450.-
K.D Lang - *Even cowgirls get the blues*....	2500.-
Kris Kross - *Da Bomb*....	2450.-
La Barbería - *Historias de un deseo*....	2450.-
La Unión - Psychopwkester au lait....	2500.-
Lemonheads - *Lome on feel*....	2450.-
Los Rebeldes - *La rosa y la cruz*....	2450.-
Luis Cobos - *Viento del Sur*....	2450.-
Manolo Tena - *Sangre Española*....	2450.-
Manuel Illan - *Resistiré*....	2450.-
Marc Parrot - *Solo para loles*....	2500.-
Mariah Carey - *Music Box*....	2450.-
Michael Bolton - *The One Thing*....	2450.-
Michael Jackson - *Dangerous*....	2450.-
Miguel Bosé - *Bajo el signo de Caín*....	2500.-
Mike Oldfield - *Tubular Bells*....	2500.-
Ozzy Osbourne - *Live & Loud*....	2450.-
Paul Simon - *1964 - 93*....	2500.-
Paul Young - *The Crossing*....	2450.-
Pearl Jam - *Vs*....	2450.-
Phil Collins - *Both Sides*....	2500.-
Pimpinela - *Pimpinela Oro*....	2450.-
Platón - *Tu canción sin nombre*....	2450.-
Prince - *The Hits vol. 2*....	2500.-
Rage Against the Machine - *Rage against the machine*....	2450.-
REM - *Automatic for the people*....	2500.-
Revolver - *Revolver Básico*....	2500.-
Ricky Martin - *Me amarás*....	2450.-
Roberto Carlos - *Roberto Carlos*....	2450.-
Rocio Jurado - *Como las alas al viento*....	2450.-
Rodrigo Leao - *Ave mundi luminar*....	2450.-
Rosario - *De ley*....	2450.-
Sepultura - *Chaos A.D*....	2450.-
Simone - *La distancia*....	2450.-
Smashing Pumpkings - *Sidhese Dreams*....	2500.-
Soul Asylum - *Grave Dancers Union*....	2450.-
Spin Doctors - *Pocket Full Of Kryptonite*....	2450.-
Stone Temple Pilot - *Core*....	2450.-
Suede - *Suede*....	2450.-
Teenage Fanclub - *thirteen*....	2450.-
Terence Trent D´arby - *Symphony Or Damn*....	2450.-
The Juliana Hatfield - *Become what you are*....	2450.-
Tori Amos - *Under the Pink*....	2450.-
Toto - *Absolutely Live*	2450.-
UB40 - *Promises and Lies*....	2500.-

Con cada compacto que compres, una cassette C-90 **¡Gratis!**

Infórmate: ☎ (93) 588 70 49

Tenemos el catálogo de "compactos" más extenso del mercado. Lo recibirás periodicamente y de forma gratuita a partir de tu primera compra. Si eres muy exigente en cuanto a gustos musicales o en diferentes estilos de Videojuegos ¡No te preocupes! porque en Swap direct los tenemos y además a precios bajísimos. Estamos conectados con E.E.U.U para ofrecerte siempre "Lo más nuevo".

Haz tu pedido enviando este cupón cumplimentado a : Swap Direct; Pza. República del Ecuador 2, 1ºB 28016MADRID.

Nombre:.......................Apellidos:.......................
Dirección completa:.......................
tel: ....Fecha (nacimiento) .................C.P.:..........
Población:.......................Provincia: ....
Marca con una X, los temas que te interese recibir información:
COMPACT DISC ☐ (música y reproductores) MAQUETISMO ☐
VIDEOJUEGOS: PC ☐ CD ROM ☐ VIDEOCONSOLAS ☐

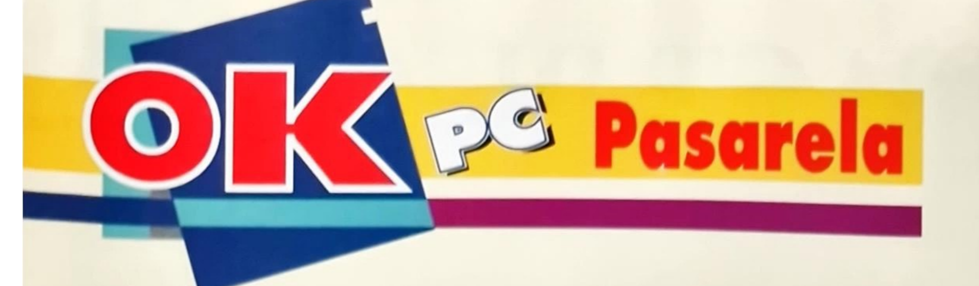
ELIGE LA FORMA DE PAGO

☐ contrarreembolso.
☐ Visa.
Tarjeta Visa nº:
____/____/____/____
Firma

Visa-Fecha caducidad :...../....../

Grupo	Título	Gratis	Importe
1.	....	Cassette D-90	....
2.	....	Cassette D-90	....
3.	....	Cassette D-90	....
4.	....	Cassette D-90	....

Precios con I.V.A incluido. + 300 Ptas Gastos de envío TOTAL



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: REDHELL
- Tipo: AVENTURA GRAFICA
- Compañía: CYBERDREAMS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 4 Mb de RAM
- Ratón, teclado
- Sound Blaster/Pro, Adlib/Gold, Roland, Pro Audio
- Disco duro mínimo: 20 Mb



¡Y bien, camaradas!, ¡aquí la tenemos! Un ténue foco de luz gradual, aumentó poco a poco la visibilidad del entorno oscuro, donde se encontraban expectantes, los máximos dirigentes de la U.R.S.S. Ante la mirada atónita de los reunidos bajo el símbolo de la Hoz y el Martillo, apareció el misterioso objeto de metal. Dueño de los vivos sin serlo, el General pronto desvelaría su misterio diciendo: "señorías, la primera bomba atómica del mundo"



En un día que puede no estar muy lejos, un espía de la inteligencia soviética, se vió infiltrado en uno de los acontecimientos más importantes de nuestro mundo moderno, y quizá de toda la historia de la humanidad, desde que el hombre es hombre.

Apropiándose del prototipo de la máquina del tiempo, inventada por uno de los científicos de los Estados Unidos de América, componentes del Proyecto Manhattan, dió la oportunidad a los soviéticos de cambiar todo el curso de la historia, llevándonos así a un Universo Paralelo, en donde el año 2020 que nosotros vamos a vivir, tiene muy poco que ver con el de la relativizada realidad irreal de tu ordenador.

En ese universo privado, y como consecuencia del uso de aquella máquina del tiempo robada, se dará la circunstancia siguiente: Rusia, la Rusia de los zares, de la Revolución, la que se atrevió a declarar la guerra a Japón, si éste que fué a pedir paz no le entregaba a cambio Sajalín, las Kuriles y la intervención en Manchuria.

Aquella admirada Rusia, robaba los estudios avanzados sobre física nuclear, que los Estados Unidos, lograban tras largos esfuerzos de investigación. Ello, dió lugar a una escalada de las circunstacias, yendo a desembocar la situación en el nacimiento de la primera bomba atómica, en el seno de Rusia.

Este pseudo año 2020, ha llevado a América cierto progreso, pero la Aministración Sjokvski ha paralizado en gran medida el desarrollo cultural, intelectual, etc., dando a todo el entorno norteamericano, la apariencia inmutable que tenía a principio de los años 70.

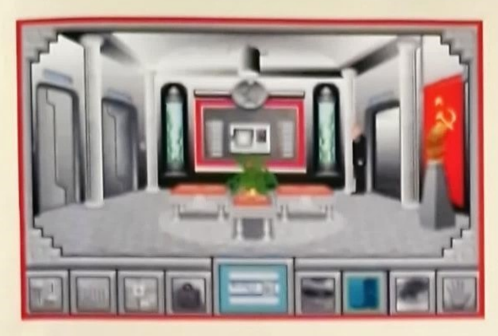
Esta sociedad, ha sido empujada a una enconada guerra en el Lejano Este, donde reina un caos tan insalvable, que la zona se encuentra al







POLITICAFICC







borde de la entera e irremediable devastación medioambiental. Lógica a comprender, dada la permisibilidad del gobierno ruso ante los desastres medioambientales producidos detrás del Telón de Acero. Aquellos tuvieron graves repercusiones en todo el planeta, y no se les dió, prácticamente mayor importancia. ¿Cuál sería la que le fuesen a dar cuando éstos se producían en un país que era suyo, pero que ni siquiera era el suyo...? ¿Qué le iba a importar a un gobierno totalitario las protestas ecologistas, las manifestaciones, etc.

Pero es que, además, en nuestro Nuevo Mundo, los soviéticos, combaten al Imperio Japonés en el Sudeste Asiático, y están desesperados por incrementar la producción de armamento, a costa, naturalmente de los paises que, poco a poco han ido subyugando bajo el signo Rojo.

Este despreciable mundo, cuya circunstancia alucinante es el desvarío y la locura, tiene un punto de vista del todo nuevo: el de Max Constantine, prestigioso y altamente reconocido bioquímico. Mark, es un personaje desconcertante que posee una doble vida: aparentemente es colaborador incondicional del Régimen, amante del nuevo orden y promotor de su continuidad en su hijo. En las sombras, la figura de Mark Constantine adquiere la materialización de un concepto de compromiso profundo contra las barbaridades de su tiempo. Como líder de los "Desconocidos", movimiento clandestino cuya única aspiración es consumar la total destrucción del imperio soviético, su compromiso es máximo.

Ante esta dualidad, nosotros, espectadores atemporales de las circunstacias nuevas y sorprendentes de un mundo enloquecido, no podemos sino observar las dos caras de la misma moneda desde puntos y perspectivas diferentes, y actuar en consecuencia.

Bien, pues aquí tienes servido el interesantísimo escenario, desde donde te catapultarás hacia las interioridades misteriosas de la trama mundial más intrépida de la historia de los juegos para PC: Red Hell. Es cierto que con este argumento, casi no necesito contar nada más sobre el juego, pero es mi obligación llegar hasta el final, y además quiero hacerlo.

SECCION TECNICA

En cuanto a los aspectos técnicos del mismo, tengo que advertirte de su buena banda sonora, que adorna la ya conocida distribución de ventanas: una más grande central, donde se desarrolla la acción, y un menú de opciones en la parte inferior del monitor. El jugador, tendrá acceso inmediato a mucha información en la pantalla. Incluso, en algún momento del juego, deberá apretar la tecla PIM del monitor para recobrar riqueza histórica y determinados datos biográficos a cerca de los sitios, caracteres y acontecimientos que puden esconder la clave de tu superviencia en este mundo tan hostil.

Puedes usar el típico interface de apuntar y pulsar en el ratón. Los iconos que se encuentran situados bajo la pantalla principal, son los de información, velocidad, volumen, guardar, salvar, música, ver, coger, hablar, etc.

Los gráficos no están mál, pero es que con un argumento así, casi desmerece cualquier cosa que le pongan.

Existe un botón que te dará información a cerca de la posición que ocupes en ese momento.

En el inventario, podrás guardar todas las cosas que creas necesarias. Este de Red Hell, tiene la particularidad de que se pueden tirar las cosas, aunque una vez hecho ésto, no se pueden volver a recuperar en el transcurso de la partida, tanto si sólo la juegas, como si pretendes salvarla.

Por lo demás, sólo queda deserte buena suerte, y apuntar que en el libro de instrucciones, podrás desmenuzar todas y cada una de las posibilidades que te ofrecen los comandos y sus iconos. Debes de tener en cuenta, que el elemento más importante de la historia no son los gráficos, ni la trama, ni siquiera la potencia de tu ordenador. Ese elemento sustancial que hará de éste juego una delicia, eres tú. Tú serás el cerebro de la operación, puesto que sólo de ti depende la victoria: planifica bien tus tareas, y llegarás a prevalecer, porque la razón siempre lo hace.

JOSE VILLALBA MEDINA

LOS PERSONAJES

El juego está repleto de digitalizaciones de personas. Como te encuentras en una sociedad muy avanzada tecnológicamente, la mayoría de tus contactos los obtendrás a través de videodiscos y teleconferencias.

Entre los personajes de este cuadro este nuestro héroe, ¿sabes quien es? Te daré unas pistas: diplomático, serio, buenos contactos... si, es el del centro y se llama Mark Constantine.



CION



OK 80%

Dificultad:	70
Gráficos:	85
Sonido:	80
Originalidad:	80
Diversión:	85

Dragonsphere

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: DRAGONSPHERE
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: MICROPROSEE
- Distribuidor:

REQUERIMIENTOS:
- VGA, MCA
- 2 Mb de RAM
- Ratón, Teclado
- Sound Blaster, Adlib, Roland, Covox

Y entonces ví aparecer una señal en el cielo: coronando la cumbre de la montaña, aquel anillo de fuego -sus bordes tormentosos- engendró una Torre. De la Torre manó agua rara y su entorno parió a rayos un dragón. Maligno que exudando Mal, se creció terribles garras, luenga cola e ígneo aliento. Superior a cualquier terror, con su cuello, arrasará la Tierra y a los que ésta contenga

LA VENGANZ



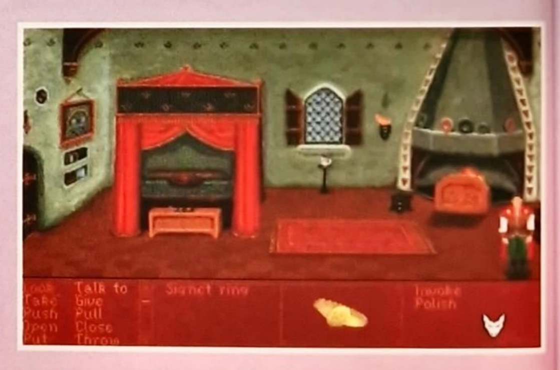
Un Demonio llegó a Callahach desde otra dimensión. Mandó primero su torre, que le acompaña a todas partes, y luego apareció el. La gran tormenta local que precedió su entrada en nuestro mundo, no auguraba ya buenos presagios.

Por eso, el mago de la corte de mi padre, conjuró un sortilegio que envolvió al demonio y su torre con montaña y todo. Era pues una esfera su cárcel. Sin actividad visible durante los últimos 20 años, parece que el demonio ha resucitado y cuando esto ocurre, las cosas no van nada bien. En cualquier caso, la profecía se cumple.

El juego se lleva a cabo a través de iconos, que se encuentran registrados en la parte inferior de la pantalla. Son los típicos menús de los juegos de aventura: mirar, coger, caminar, hablar, contestar... Aparecerás, como protagonista que eres, en la habitación de tu castillo, pero existe una vista general del reino.

Deberás enfrentarte a toda clase de enigmas, y a "gente corriente", como Septus Ecliptus. Deberás llegar hasta Brynn-Fann, a la Torre del Dragon, etc...

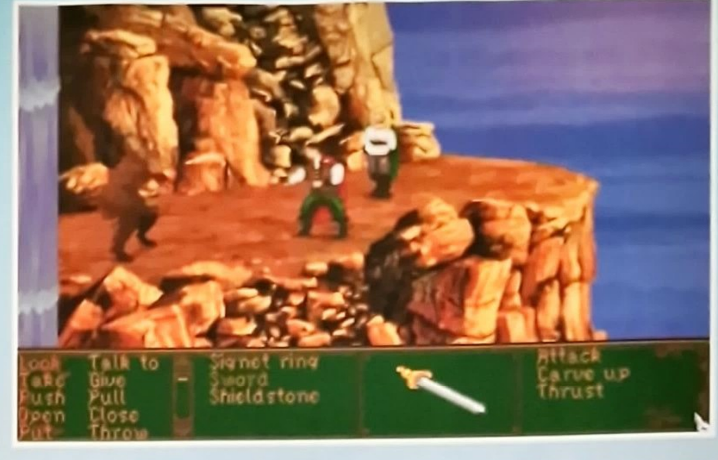
En éste juego, se pondrán a prueba tu lógica, tu diplomacia y tu capacidad política. Se trata de un universo completo y diferente,

















A DEL BRUJO

provisto de un inusitado realismo. Para el desarrollo de la totalidad de la aventura se utiliza el interface corriente: apuntar y pulsar un botón del ratón.

La verdad es que el juego es una maravilla, ya que se nota con claridad el esfuerzo que Microprose ha hecho para lograr esas animaciones de una versatilidad inusitada en éste tipo de aplicaciones para PC. Los movimientos de los protagonistas, así como la disposición de los decorados que configuran el entorno, otorgan esa sensación -dulcificada por una bella música-, de creerte que lo que estás haciendo, es manipular la pura realidad. Y si quieres más realidad aún, no tienes más que oir las voces digitalizadas de los personajes que se adapatarán a las circunstancias.

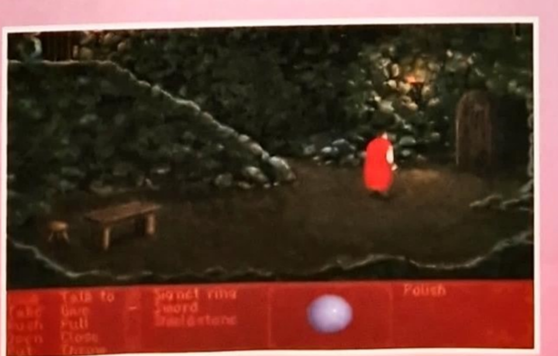
Otra de las grandes novedades con la que nos sorprende éste -valga la redundancia- sorprendente juego, es el formato en que aparecen contenidas las instrucciones y el CD: tiene la apariencia externa de un libro normal y corriente, sin el engorro de las grandes cajas llenas de incómodos folletitos que siempre perdemos.

Definitivamente, con DRAGONSPHERE, Microprose nos ha proporcionado un producto con una calidad que estábamos echando en falta por lo que a otras compañías se refiere. Bienaventurados aquellos que tengáis la oportunidad de jugar, porque no sabéis aún lo que vais a tener en las manos.

JOSE VILLALBA MEDINA











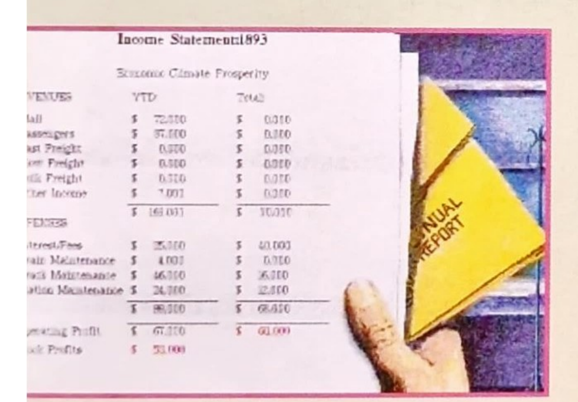


CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: RAIL ROAD TYCOON DELUXE
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: MICROPROSE
- Distribuidor: ERBE

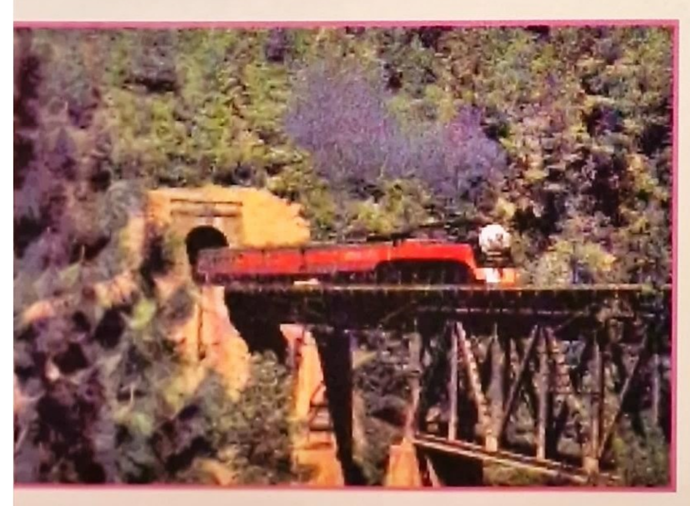
REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 386 o superior
- 1 Mb de RAM
- Adlib, Sound Blater/Pro
- Disco duro mínimo: 8 Mb
- Ratón, teclado

Rail Road Tycoon Deluxe

CABALLOS DE HIERRO



La segunda parte del famoso Rail Road ya está aquí, podremos disfrutar con todas sus mejoras y nuevas características, la filosofía sigue siendo la misma, pero como de costumbre, agradecemos nuevas versiones de queridos y gloriosos programas. Para los que os incorporéis como novicios en estos nuevos menesteres de la construcción del ferrocarril, sólo os podemos decir que os adentrais en un mundo fantástico, lleno de ilusiones y proyectos de industrialización que son todo un reto. ¿Serás capaz de conseguirlo?'

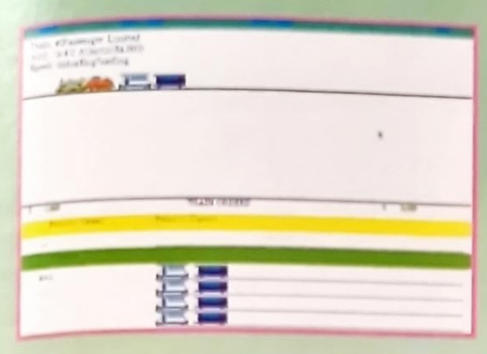


Desde que era pequeño los trenes eran para mi una auténtica fascinación, derante muchos años, he disfrutado viajando entren, puede que me considereis un poco masoca, pero un viaje en tren era toda una aventura.

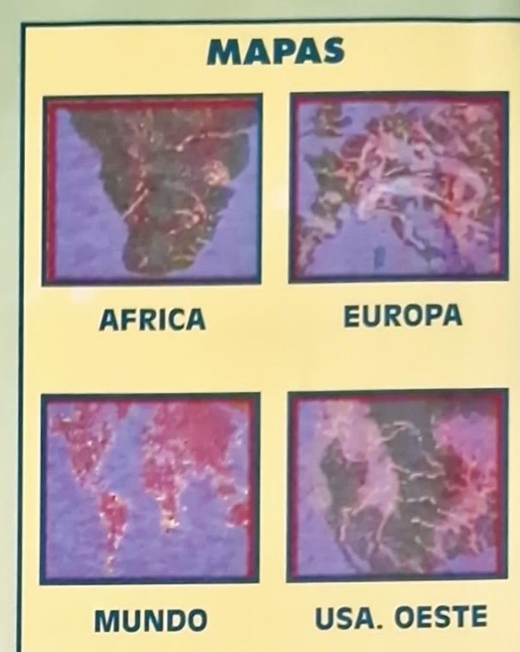
Ir asomado a la ventanilla del tren, viendo pasar las estaciones y los amplios campos, siempre me produjo una gran tranquilidadtambién tengo que añadir que siempre ocurría algo interesante durante el viaje que enfadaba mucho a mis padres, pero que a mí me divertía cantidad.

Luego, ya de mayor, monté mi propio tren eléctrico de juguete, muchas horas montando vías, semáforos, cambios de agujas, estaciones, montañas, almacenes, césped, arbolitos, preparándolo todo para que el gran momento, para que luego me descarrilara, que desilusión, pero son los incidentes normales de un ferroviario de dique seco.

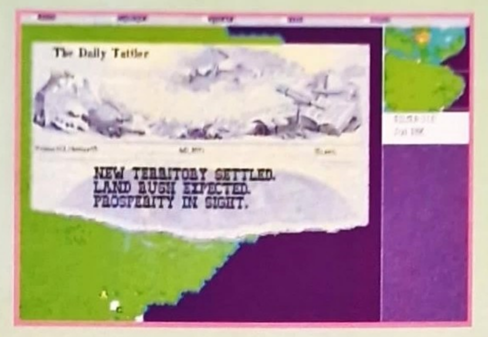
Ahora ya no tengo tiempo para ponerme tranquilamente con él, y sueño en el día que tenga mi propia casa y un cuarto entero donde montarlo, mientras tanto me dedico a soñar y a jugar con el Rail Road, si a vosotros











también os ha pasado alguna vez esto, ¡Adelante!, ¡no seáis cobardes!

PEPE, ¡QUE ESTO NO TIRA!

Antes de que empiece a soltaros el rollo como de costumbre, dos advertencias:

La primera es que a los que poseáis una tarjeta de sonido, tipo Sound Blaster Pro, como es mi caso, no os emocioneis y configurarla como Sound Blaster a secas, u os dará más de un problema. El segundo consejo que os doy, ¡porqué Popeye el marino soy!, es que cargueis el controlador de ratón en memoria básica, ya que si lo cargais en alta, os encontraréis con la maravillosa sorpresa de que el juego no funciona correctamente. De todas formas, no pasa nada por cargarlo en baja.

Bueno caballeros, ya estamos dispuestos para comenzar nuestra andadura comercial, durante los primeros pasos, se nos pedirán los niveles de dificultad para el juego, para comenzar os aconsejo que no empeceis con un nivel muy fuerte hasta que sepáis de que va el juego.

Lo siguiente que se os pedirá es la parte del mundo en la que deseais comenzar vuestra andadura. Si queréis nuevas aventuras, podréis elegir la zona de América del Sur o Africa, pero si queréis algo seguro y conocido, es preferible elegir Europa o América del Norte.

Bueno, pues ya estamos delante del mapa de Europa, lo más lógico será establecer nuestra primera estación en algún pais de la Europa Central, el motivo es muy sencillo, tendremos terreno de expansión por todos los lados, ya que si cogemos cualquier otro punto, nos podremos quedar aislados por los ferrocarriles contrarios.

La ciudad ideal es Stutgart, debido a su buena posición geográfica. Tendremos muy cerca otras ciudades con las que podremos conectar nuestras vías. También tendremos muy próximos yacimientos de carbnón, y granjas de las cuales obtener infinidad de materiales con los que establecer nuestras rutas comerciales.

Cuando conectéis vuestras ciudades, pensad que es mejor tener trenes más rápidos y cortos, que os proporcionarán mucho antes dinero, que trenes más lentos y largos, que os darán beneficios más tarde. No os cortéis a la hora de crear estaciones grandes, son mucvho mejores, y tened en cuenta que las ciudades, al fin y al cabo, se expande muy rápidamente y podeis estar perdiendo mucho dinero por ser un poco rácanos.

LA CATENARIA Y EL PANTOGRAFO

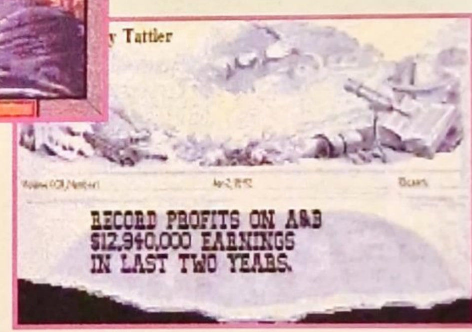
A la hora de construir vuestras vías, procurad no hacer giros de noventa grados, ya que en estos tramos jamás podreis montar vía doble, y los trenes irán más lentos. Os recuerdo, que la vía doble se instala sobre la simple ya creada, pulsando la tecla "d" minúscula, y no como comenta el manual, bueno, algún fallo tenía que tener.

Siempre que se os de la posibilidad de hacer algún tunel, aceptadla, ya que os ahorrará mucho tiempo, cuando los trenes circulen por esos tramos.

Durante el juego, se os darán muchas oportunidades de envíos preferentes, para este transporte urgente, lo más recomendable es crear nuevos trenes que cubran los trayectos, también podéis no hacer caso de estos envíos, dependiendo de la complejidad y el dinero que os aporte.

En resumen, Rail Road Tycoon Deluxe, aporta novedosas mejoras a su predecesor como: nuevos y mejorados gráficos, multitud de nuevos sonidos digitalizados, nuevos escenarios de juego, nuevas locomotoras, nuevos esquemas de productos y más diversión para los amantes de este clásico del PC.

ANTONIO GOMEZ



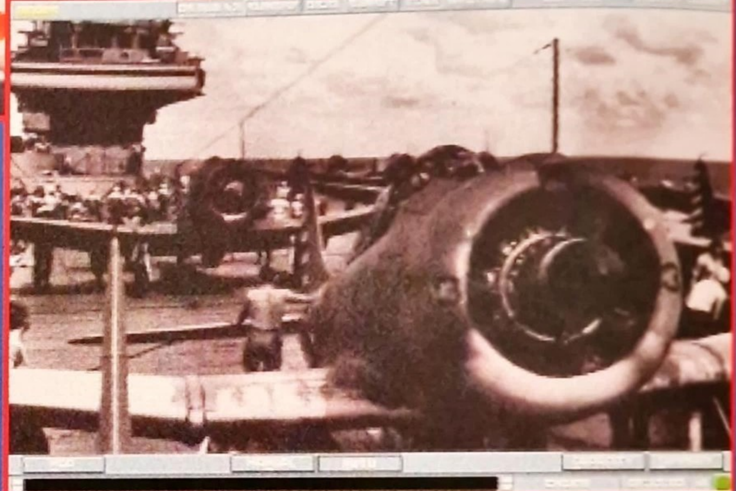


OK PC Pasarela

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: GREAT NAVAL BATTLES II
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- SVGA (512 Kb)
- 4Mb RAM
- 386/33
- Ratón, Teclado
- Sound Blaster/Pro, Adlib, Roland





En aquellos momentos no paraba de llover fuego sobre la cubierta, y el ensordecedor ruido de los motores de los aviones era brutal. Pero no dejaba de oir el sollozo de un niño. Miré a mi alrededor y le vi, sentado en un proyectil que acababa de caer a unos metros de mí, haciendo explosión. Entonces supe que estaba muerto, aunque pensaba, estaba muerto...

LA BATALLA D

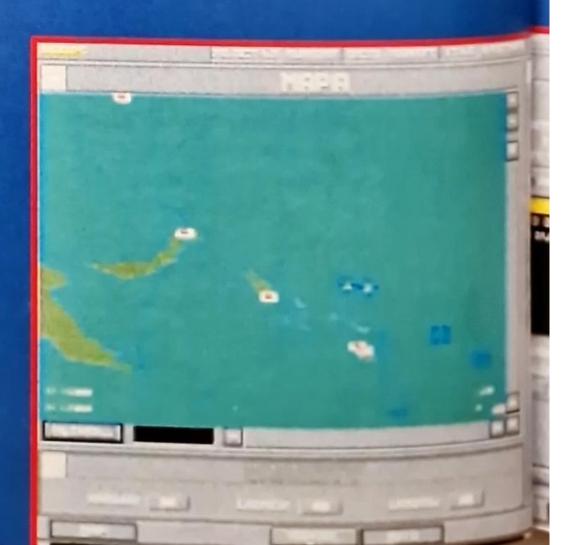
No sé por donde empezar a describir éste juego de estrategia, porque últimamente, parece que les ha dado a todas las compañías por atiborrar los juegos de opciones, apartaditos, etc. Consiguiendo así, cada vez más, una mejor simulación de la realidad tangible.

Si realmente te gustan los juegos de estrategia, en Great Naval Battles II, vas a encontrar el bombazo del siglo: por la calidad de sus gráficos en SVGA, por el sonido digitalizado de los cañones, por la cantidad de posibilidades que ofrece; tantas que algunas serían imposibles de concebir para aquellos que realmente participaron en la batalla de Guadalcanal...

REALISMO EN ACCION

De entrada, tenemos la voz como elemento innovador que se está utilizando a gran escala en la mayoría de los últimos juegos que van saliendo al mercado. Para acrecentar la tensión del juego, en determinados momentos podremos disfrutar de excelentes melodías que nos sumergirán de lleno en el combate.

No exagero al decirte que tendrás una base de datos con los modelos de aviones



y barcos que participaron en la batalla auténtica, que sobrepasan los límites de lo imaginable. Además de los datos de todos los barcos, podrás ver el plano y alza de cada uno, pudiendo rotarlo y ampliarlo en todas las direcciones, para que luego reconozcas los barcos durante el combate.

Pero antes de comenzar, no puede olvidársenos la cosa más importante: elegir el bando. Puedes participar del lado de los aliados, o del lado de los japonenes.

Dispondrás de diferentes escenarios con duras batallas, e incluso podrás crear los tuyos propios, para que puedas batallar a gusto.

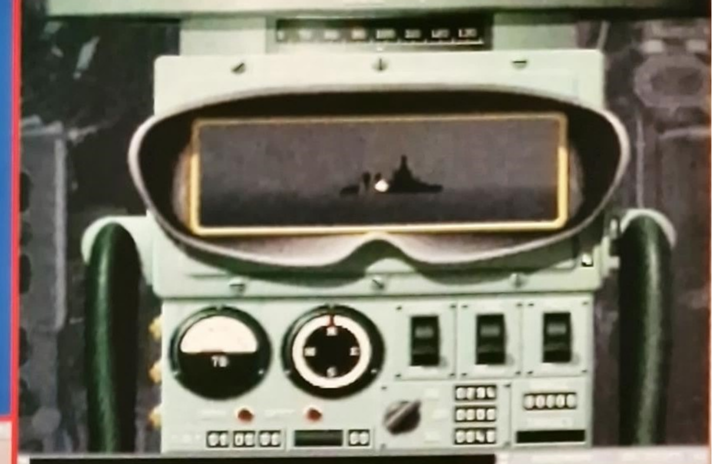
El manejo de los barcos durante la batalla goza de un gran realismo: daños, combustible, velocidad, etc.. El sistema de manejo es igual de simple que Windows, todas las acciones están a un golpe de ratón.

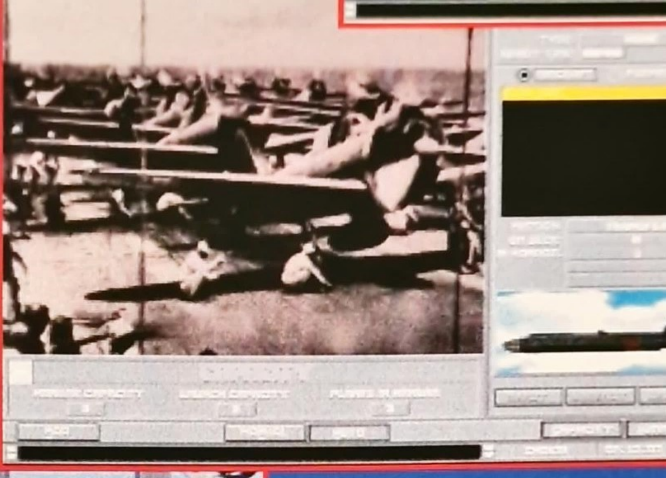
Podrás disparar los cañones, navegar de noche o de día, e incluso localizar las naves enemigas dentro de un perímetro delimitado. Dispondrás de un mapa que dispone de un avanzado zoom, que puede llegar desde el reconocimiento de la zona, a una altura casi de satélite, hasta diferenciar perfectamente el objetivo elegido para su estudio.

Decenas de aviones y barcos, descritos con total exactitud, hacen de este juego una continuación de sus primeras entregas que te sumergirá en la tensión de un combate aeronaval de la Segunda Guerra Mundial.

Una de las principales novedades del juego, con respecto a la version anterior, es la incorporación de la guerra aeronaval. Tendrás muchos aviones a elegir en ambos bandos, y los portaviones, así como las bases, jugarán un papel crucial en la batalla.

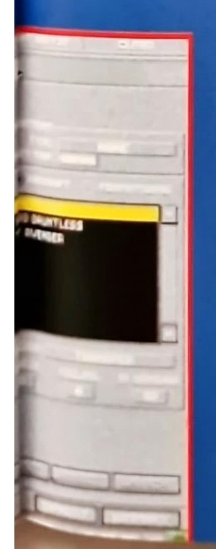
En resumen, esta entrega ha mejorado con creces la anterior entrega de Great Naval Battles en sonido, gráficos y factores a controlar, con lo que están aseguradas horas y horas de entretenimiento en tu PC.

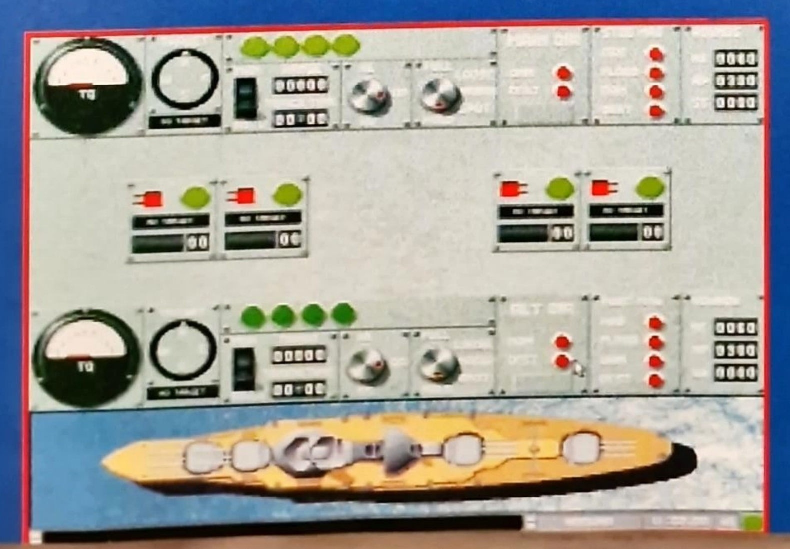




JOSE VILLALBA MEDINA

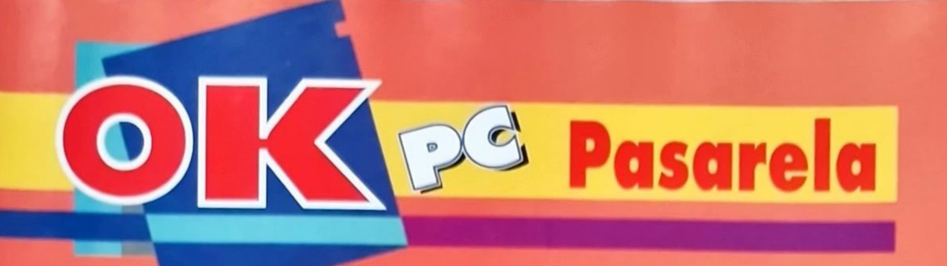
DEL PACIFICO





OK 83%

Dificultad:	75
Gráficos:	95
Sonido:	75
Originalidad:	80
Diversión:	90



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: CANNON FODDER
- Tipo: ARCADE
- Compañía: SENSIBLE SOFTWARE
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 1 Mb RAM
- Ratón
- Adlib, Sound Blaser, Roland
- Disco duro mínimo: 10 Mb

Cannon Fodder

UNA EMBOSCADA PERFECTA

Desgraciadamente, en estos momentos la guerra está de plena actualidad, por los diversos conflictos que hay repartidos por todo el globo. Sensible Software desea que por unos instantes veamos la guerra como algo divertido, gracias a su nuevo producto. Un arcade bélico con un nivel de adicción increible.







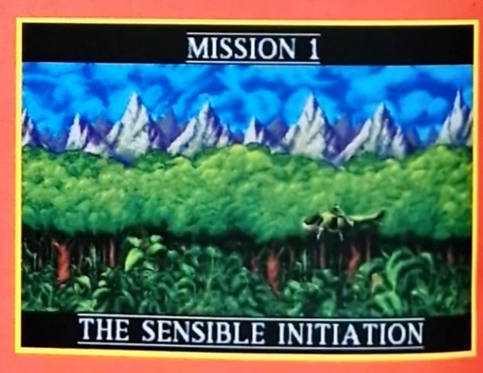
Nada más instalar el juego, y trás el trámite de la protección, aparecen las fotos digitalizadas del equipo que forma Sensible Software. ¡Caramba! ¡Vaya gráficos!, podemos pensar sin duda alguna, pero el alma se nos cae a los pies al ver la pantalla de acción, y los minúsculos muñequitos que representan a los soldados.

En un primer momento, pensamos que la compra del programa ha sido una auténtica tomadura de pelo. Malhumorados, jugamos con el ratón a un arcade (lo nunca visto) decididos a matar enemigos.

Y es aquí donde Cannon Fodder muestra todo su poder.

DIVERSION A TOPE

Tras acabar la primera misión que realmente es sencilla, sentimos el gustillo de ver lo que continua. Ese es el primer sintoma de adicción, y estaremos perdidos irremediablemente. Porque el programa comprende una serie de fases con un número determinado de misiones. Cada una de ellas se desarrolla en un escenario distinto, aunque los fondos gráficos sean parecidos, en cada escenario hay que tomar una estrategia adecuada, ya que el número de hombres que mandaremos es distinto, así como los objetivos a cumplir, ya que pueden comprender desde el simple sabotaje hasta la liberación de una aldea





o la captura de una posición enemiga. Y así hasta que lleguemos al final del juego, porque lo que se dice enganchar, el programa engancha como pocos lo han hecho.

Para el buen fin de las misiones contamos con unos reclutas que a medida que avancemos, ellos también lo harán en





ADA

la escala militar. Si elegimos a un soldado en la primera misión, y con suerte llegamos a la última, lo más probable es que nuestro soldado se haya transformado en capitán. Por lo tanto, su capacidad de combate aumentará enormemente.

MANEJO SIN COMPLICACIONES

Además del interés de acabar con el máximo de misiones gracias al ajustado nivel de dificultad, el sencillo manejo del juego aumenta la adicción, ya que con un ratón de dos botones, movemos en una dirección determinada a nuestro grupo, pero también podemos disparar balas, bombas o misiles, así como el controlar vehículos.

Gracias a las posibles formas del cursor podemos hacer todo lo anterior, y lo que es más importante, aprenderemos a hacerlo en muy poco tiempo y de una forma muy rápida. Te aseguro que la velocidad y la buena estrategia van a ser tus mejores aliadas en el campo de batalla.

Recuerda, que si tienes un excelente armamento, el enemigo también lo tiene. En caso de que te falte equipamiento siempre puedes robarlo simplemte pisando sobre él. Ten cuidado al disparar sobre cajas de granadas porque en vez de aprovecharlas, lo más probable es que acaben contigo. Manejarás al soldado con mayor graduación en el pelotón y los demás le seguirán ciegamente. Pero jugando con el ratón, puedes descubrir nuevas tácticas de movimiento, desde andar en circulos, hasta que algunos soldados se camuflen, mientras otros puedan seguir explorando, y todo con un simple ratón y algo de práctica.

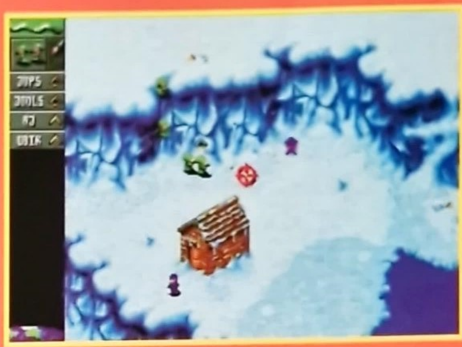
Cannon Fodder es un juego excelente, corto desde el punto de vista técnico, pero muy divertido y adictivo. Original al cien por cien, si gráficamente no es una maravilla, la música y los efectos sonoros lo suplen con creces, ya que podemos cargar y grabar partidas entre los mismos, algo muy a tener en cuenta.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ









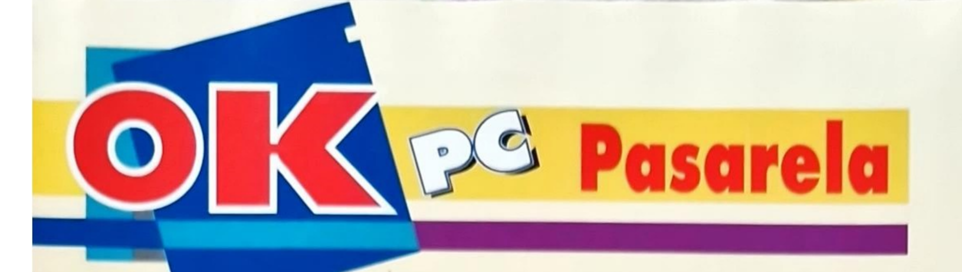






OK 87%

Dificultad:	90
Gráficos:	65
Sonido:	85
Originalidad:	95
Diversión:	98



Simfarm

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: SIMFARM
- Tipo: SIMULACION DE GRANJA
- Compañía: MAXIS
- Distribuidor: DRO SOFT

REQUERIMIENTOS:
- 286 o superior
- VGA, ega
- 640 Kb de RAM y EMS opcional
- Ratón, Teclado
- Sound Blaster, Adlib, Roland

CREA TU PROPIA GRANJA

Dado que la mayoría de nosotros, vivimos en las ciudades, algunos de los valores más importantes se están perdiendo. El contacto con la naturaleza, no es tán directo como lo era hace algunos años, y lo artificial está de moda. Ahora tienes la oportunidad de sentir las mismas sensaciones que tus antepasados, siendo agricultor dentro de tu propia casa.

Bueno, bueno, bueno... al fin tenemos ante nosotros un juego realmente sorprendente: hacer de agricultores y ganaderos dentro de nuestro propio ordenador.

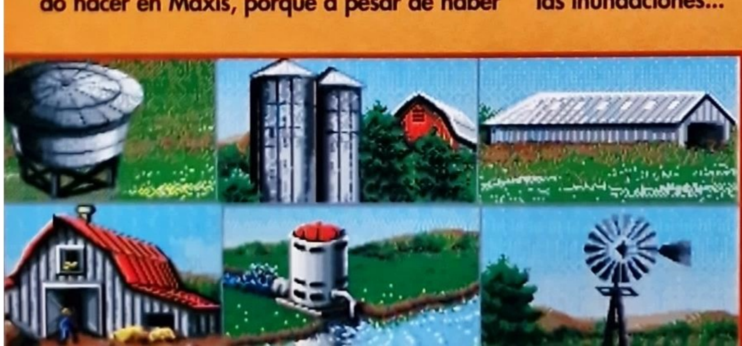
Puesto que soy una persona que ha tenido la suerte de vivir de cerca el campo casi durante toda mi vida, os voy a decir qué es lo que me ha parecido el juego: tengo que descubrirme ante Simfarm, porque aunque yo creyese siempre que las cosas en su estado natural eran lo más maravilloso del mundo, la realidad no tiene nada que envidiar a Sim Farm.

Es sorprendente el esfuerzo que han debido hacer en Maxis, porque a pesar de haber mirado con lupa todos y cada uno de los apartados, opciones, clases, posibilidades, y ¡qué sé yo que más...! no he encontrado nada que se escapara a la realidad.

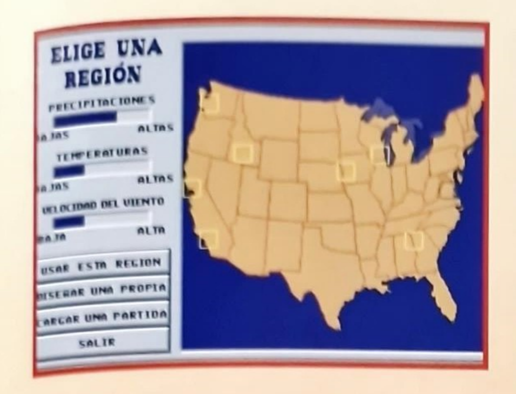
Incluso hay opciones para no descartar del todo los desastres climatológicos, como pueden ser una sequía, un tornado, un huracán, las inundaciones...

Pero dejémonos de cosas sueltas y vayamos al grano.











DETALLES TECNICOS

Por lo que a gráficos se refiere, la resolución hace de Sim Farm una delicia para tus ojos. Y también para tus oídos, ya que el juego está dotado de un agradable complemento musical discreto y cuidado.

El entorno en el que se juega Sim Farm, es por sorprendente que te parezca cuando leas éste artículo similar al de Windows (Microsoft) o al System 7 de Apple.

Como puedes ir comprobando, no se han escatimado medios a la hora de configurar éste experimentador de granja y cultivos. Llega a tanto, que si no te gusta ninguna región de E.E.U.U. de las que te ofrece el programa, puedes crear la región que te parezca más acorde con tus exigencias. Puede que te encuentres con un núcleo urbano cerca, aunque tú no lo quieras ahí, pero es una consecuencia lógica de las zonas en las que las materias primas, abundan: esto da lugar al fenómeno sociológico del crecimiento, aunque éste fenómeno, puede salirte caro a la larga.

En el programa, se te dará una cantidad de dinero determinada, para que puedas comenzar a negociar. La cantidad puede ser ampliada mediante la petición de créditos al banco, venta de productos, etc. , y esa capacidad de que dispongas a la hora de administrar tus bienes y negociar con ellos, es la que te hará triunfar o perecer.

Siempre que quieras enterarte de algo, vete a una oficina del agricultor, que hay siempre en las ciudades.

CON TODOS LOS MEDIOS

Podrás adquirir silos, cobertizos, graneros, bombas de agua, molinos depósitos; toda clase de vegetales para cultivar o animales para criar... En concreto 5 especies animales y ¡ 25 ! vegetales. Así mismo, dispondrás para tu uso de los tractores, aviones fumigadores, cosechadores, etc., que hayas podido comprar dada la prosperidad de tus negocios. Incluso puedes a construir carreteras.

Para cada una de éstas cosas, irán apareciendo ventanas "windowsnianas" que podrás desplazar a lo largo y ancho de la pantalla para poder tener multitud de datos diferentes al mismo tiempo. El programa llega a tener su propio equipo meteorológico, que te irá informando puntualmente del estado del tiempo cosa de vital importancia para todo agricultor que se precie. En resumen, que está "mu' bién hecho", como dicen en algunos de nuestros pueblos

¡ Con qué cara te mirarán los del campo, cuando vean que sabes más que ellos, sin haber salido de casa siquiera ! En fin, es completo hasta aburrir, aunque te aseguro que si lo que te van son los retos, Sim Farm, puede llevarte horas y horas de desconsolados esfuerzos para sacar adelante tu propiedad... Aunque puede que, después de todo, se la lleve un tornado.









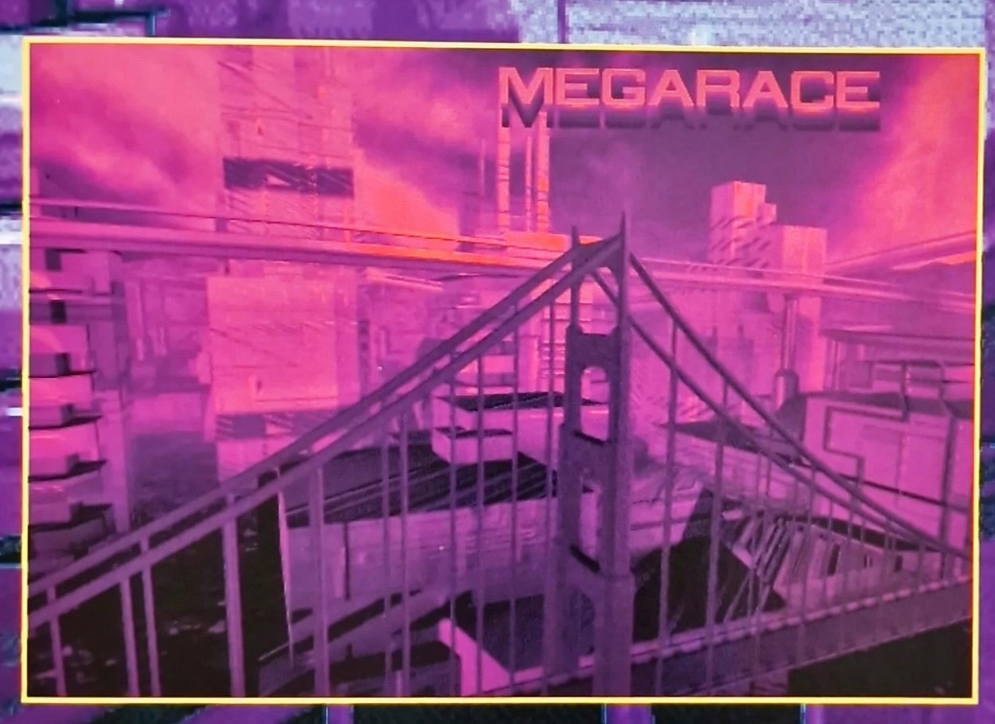
JOSE VILLALBA MEDINA



VERTIGO VIRTUAL

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela-CD: MEGARACE
- Tipo: ARCADE
- Compañía: THE SOFTWARE TOOLWORKS
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 2Mb RAM instalados
- Joystick, Ratón, Teclado
- Adlib/Sound Blater, Pro Audio Spectrum
- Disco duro mínimo 100 Kb
- CD-ROM con 550 Mb



Tanto en el futuro, como en el momento presente, los coches son el sueño y la pesadilla de muchos. Constantemente se producen carreras de prototipos, además de la F-1, para probar los vehículos que algún día se fabricarán en serie. En Megarace participaremos en esas carreras, pero en un ambiente totalmente cyberpunk y con la tecnología del CD- ROM.

Hacía tiempo que no veía en la pantalla de ordenador un programa que fuera simple de manejar y al mismo tiempo tremendamente adictivo. Estos dos mandamientos del arcade los cumple a la perfección Megarace, que en teoría no es más que una carrera de coches con posibilidad de machacar a los contarios a base de bombitas o disparos.

Pero no nos engañemos, Megarace utiliza todas las posibilidades del CD-ROM, y como resultado queda un programa realmente asombroso a nivel gráfico y sonoro con numerosas digitalizaciones de todo tipo, e incluso contamos con un presentador que nos dará la tabarra todo el tiempo, pero espera, vamos a ir por partes.

INTRODUCCION DE CINE

Al cargar el juego aparece la imagen de presentación de Cryo. Un equipo de programación bastante valioso y que ya ha dado muestras de su valía como en KGB, y su posterior versión en compacto.

Luego podemos contemplar asombrados, una escena cinematográfica de un vehículo volando a través de una ciudad futurista. Para que os hagais una idea, la escena es muy parecida a la que existía en Blade Runner. Grandes ciudades, televisores del tamaño de un edificio, coches volando ...

De repente, la "cámara" se acerca a una casa, y un pequeño robot accionará el visor a su dueño.

En ese momento, retransmiten un programa de carreras con un presentador un poco pegajoso. El tipo, va a ser el que nos presente todo el juego, las diferentes clases de coches que tenemos y también nos animará o nos pondrá de gallina para arriba, cuando decidamos abandonar el juego.

Todo en un correcto inglés, por supuesto, y si contamos con la correspondiente tarjeta que nos permita oír efectos de sonido. De todas formas, el programa viene en cinco idiomas tanto en el software como en el manual, y el castellano está entre ellos. Cuando las escenas animadas te cansen, a pesar de su calidad, puedes pulsar la tecla <Esc>, para pasar a la más pura acción.

LAS OPCIONES DE JUEGO

Al principio, disponemos de sólo tres coches para conducir, cada uno con sus propias características y armamento. Mi consejo es que pruebes los tres hasta que des con el que mejor vaya con tu carácter.



Si quieres pegar tiros, existe un modelo fuertemente armado de balas y misiles. En cambio, si lo tuyo es la velocidad, los modelos restantes son bastante rápidos y manejables, aunque también vayan armados para poder sobrevivir en una carrera loca como es la Megarace.

También desde el menú principal, podemos grabar, cargar partidas o la configuración de nuestro teclado. Aunque es siempre recomendable jugar con joystick, en esta ocasión es sumamente fácil manejar el coche por medio del teclado, ya que la respuesta del juego es muy rápida.

Una vez terminados los preparativos, se nos dará acceso directo a la carrera.

Empiezas solo en la parrilla, y tu objetivo es alcanzar o eliminar a los coches que van delante de tí.

Te aseguro que pese a la sencillez de manejo del juego, ganar una carrera es bastante difícil, incluso en los niveles más bajos. Pero cuando consigas una victoria, puedes añadir a tu colección de vehículos el mejor que haya competido contigo.

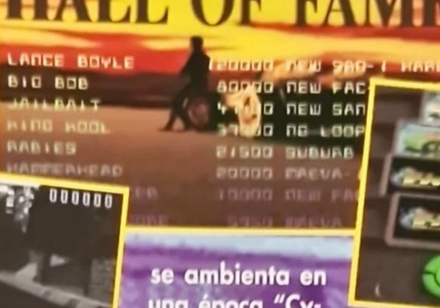
Además te enfrentarás en un nuevo escenario, que complicará más las cosas, pues nuevas curvas y obstáculos en la carrera empezarán a producirse.

AYUDAS EN LA PISTA

Pero es un verdadero suicidio intentar ganar a los "más fuertes, sanguinarios y sucios corredores del futuro". No creo que tengas muchas posibilidades de hacerlo. Por lo tanto, es mejor el entrenamiento duro y constante, y que mejor oportunidad para ello que entrenarse en el modo novato. En este nivel tus presuntos enemigos se cortarán más en dispararte o intentar que te salgas de la carretera, pero eso no es óbice para que tú no puedas hacerlo.

De todas formas, tu mayor enemigo es el tiempo e incluso un accidente. Pero te reitero que aprendas bien todos los trucos con tu coche, antes de atreverte con el nivel "duro".

Por supuesto, el duro es la "guinda" del programa, y tal vez sea el más divertido, por la cantidad de jugarretas que te hacen los demás coches. No olvidemos que Megarace



se ambienta en una época "Cyberpunk", donde la alta tecnología y la violencia más sangrienta conviven en plena armonía. Pero no todo son pegas en la carrera. Cuentas con una serie de simbolos pintados en la pista que te proporcionan una serie de ayudas que mejorarán tu coche.

Este detalle aumenta el nivel del arcade del juego, pues no se ha desarrollado como simulador, sino sólo para intentarlo pasarlo bien dando vueltas con un prototipo de millones de dólares.

Pues bien, estos simbolos te darán velocidad extra, más armamento, una suspensión y agarre a la pista mejores, y algo más que me dejo en el tintero. Están pintados de color blanco, y situados estrategicamente para que sea difícil alcanzarlos a plena velocidad sin pegarte el tortazo.

También hay simbolos de color negro que actúan como los otros pero en sentido contrario. Te reducirán velocidad o te dejarán el coche hecho un desastre. Estos por el contrario, están colocados de tal forma que lo difícil es no toparse con ellos. Los programadores intentan que lo pasemos bien, pero también tienen bastante mala leche.

FONDOS DIGITALIZADOS

Es hora de hablar sobre las características técnicas del juego. Ante todo hay que destacar que sólo aparecerá en CD-ROM, y es lógico, su fichero de datos alcanza los 520 Megas de información.

Esto quiere decir, que no es un programa pensado para disquetes y después mejorado para el compacto con musiquitas, diálogos y demás historias.

Es un juego hecho y para el CD-ROM, y tiene como finalidad que evitemos pensar sobre la mala compra que hemos hecho al cargar con un lector de compactos.

El juego aprovecha al máximo lo que la tecnología multimedia en estos momentos puede dar a los compatibles.

Los gráficos de los coches no son muy buenos, así como el movimiento de los mismos, tal vez sea el único punto negativo del juego, aunque no le resta nada de adicción. Pero lo que realmente quita la respiración son los fondos, y el propio movimiento de los mismos. Realmente parece que nos encontramos en una ciudad futurista y a 300 Km/h sobre la pista.

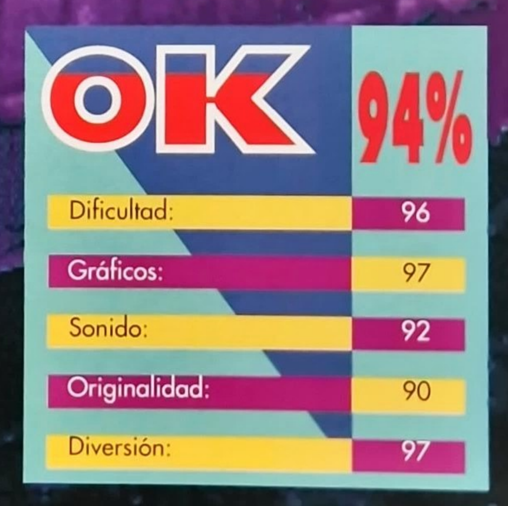
Todos los fondos están digitalizados como la escena de introducción y simplemente son impresionantes. ¿Originales? A mí me recuerdan mucho a Los Angeles de "Blade Runner", lo que a los fanáticos del film de Scott puede atraerles la visión del juego. Pero tanto para unos como para otros, el juego da mucha diversión. El mandamiento número uno del arcade, como tantas veces he dicho.

En cuanto al tema sonoro, decir que se ha cumplido de sobra. Los efectos sonoros son muy buenos, así como los distintos diálogos que oiremos por parte del simpático presentador. Aunque a veces sea bastante pesadillo el hombre. La música es discotequera y marchosa, digna de cualquier PC con tarjeta de sonido que sea exigente.

En resumen, un juego muy divertido en su propia concepción, y con una realización técnica genial, por lo que estoy seguro veremos el juego en las pantallas de muchas tiendas para atraer a los curiosos.

Y es que Megarace, es una ventana al futuro. Aunque este salpicado de sangre en el metal de las máquinas devorapistas.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ



OK	94%
Dificultad:	96
Gráficos:	97
Sonido:	92
Originalidad:	90
Diversión:	97

CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: COSMIC SPACEHEAD
- Tipo: AVENTURA-ARCADE
- Compañía: CODEMASTERS
- Distribuidor: PROEIN

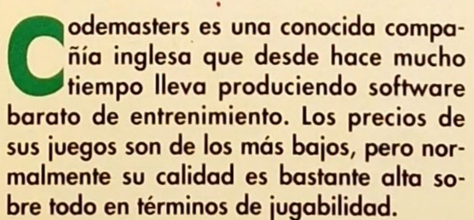
REQUERIMIENTOS:
- EGA/VGA
- 386 o superior
- Joystick, teclado, ratón
- Adlib, Sound Blaster
- Disco duro mínimo: 3 Mb

Cosmic Spacehead

Cosmic es el tipico producto sacado de la consolas para su reconversión al PC. Realmente, muchas de sus características resultan calcadas de los juegos tipo arcade o de plataformas, pero cuenta con nuevos detalles con un cierto sabor a aventura gráfica.

INSTANTANEAS













Codemasters es una conocida compañía inglesa que desde hace mucho tiempo lleva produciendo software barato de entrenimiento. Los precios de sus juegos son de los más bajos, pero normalmente su calidad es bastante alta sobre todo en términos de jugabilidad.

Pero esta vez, con Cosmic Spacehead, no han llegado al listón tan alto que promete el programa. Cosmic es una "mezcla" entre aventura gráfica y arcade, y tal vez dicha mezcla sea demasiado complicada para los limites que impone la propia Codemasters a sus juegos.

Para cualquier aficionado a las aventuras gráficas jugar con Cosmic no le va a traer nada nuevo, ya que está más indicado para los que nunca han tocado una aventura, por varias razones.





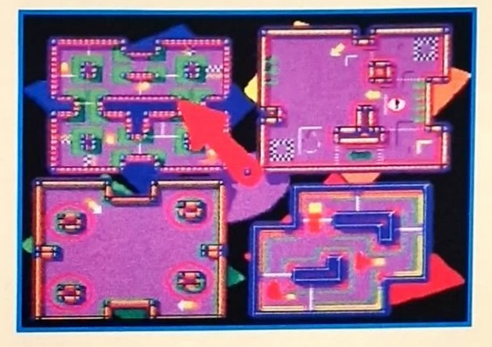
En primer lugar, hay que destacar el interface de uso; bastante sencillo de utilizar con unas pocas ordenes básicas y un pequeño inventario. Luego en cada pantalla el número de acciones a realizar u objetos

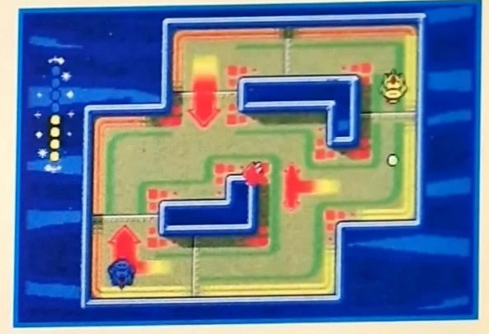
Todo está resuelto como si fuera una aventura gráfica, pero cada escenario de la aventura está conectado entre sí por una fase de arcade, para relajar las "neuronas" después de rompernos el coco con los enigmas que se nos plantea. Ni una cosa, ni la otra. Los enigmas son fáciles de resolver y las fases arcades tampoco son muy espectaculares, por lo que la dificultad del programa no es muy elevada, y puede enganchar a los que no sean muy exigentes tanto en un campo como en el otro.

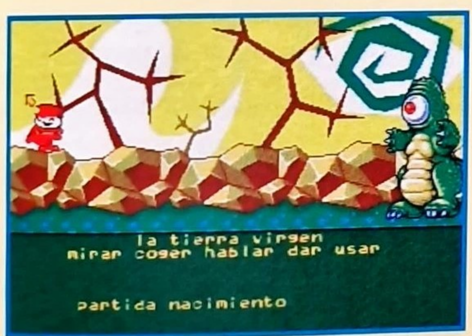


DE LA TIERRA













que recoger es bastante pequeño. No olvidemos que todo está orientado a los usuarios de las consolas o los pequeños poseedores de un Pc. Estos si pueden disfrutar con el juego debido a su fácil manejo.

ARGUMENTO ESPACIAL

Nuestra misión es sacar una serie de fotografias de nuestro planeta Tierra.

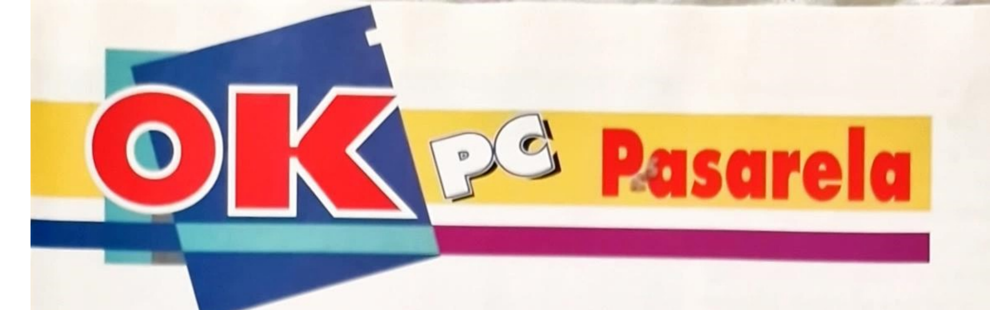
Cosmic es un simpático extraterrestre, que ve con decepción, como su mundo se muestra incrédulo sobre la posible existencia de la Tierra. Para demostrarlo, debe comprar una cámara fotográfica y recorrer distintas naciones hasta terminar el carrete.

Los gráficos son bastante normalitos, aunque muy grandes y utilizan colores bastante básicos. Los programas siempre atraen por su contenido gráfico y Cosmic en este punto decepciona. Pero tampoco hay que ser tan duros con el juego, pues pese a sus limitaciones técnicas, tenemos un buen número de mundos que explorar por lo que hay historia para rato. Además hay que agradecer que el programa venga traducido desde la propia Codemasters, así como el propio manual. Menos mal que por una vez se acuerdan de nosotros.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ


OK 72%

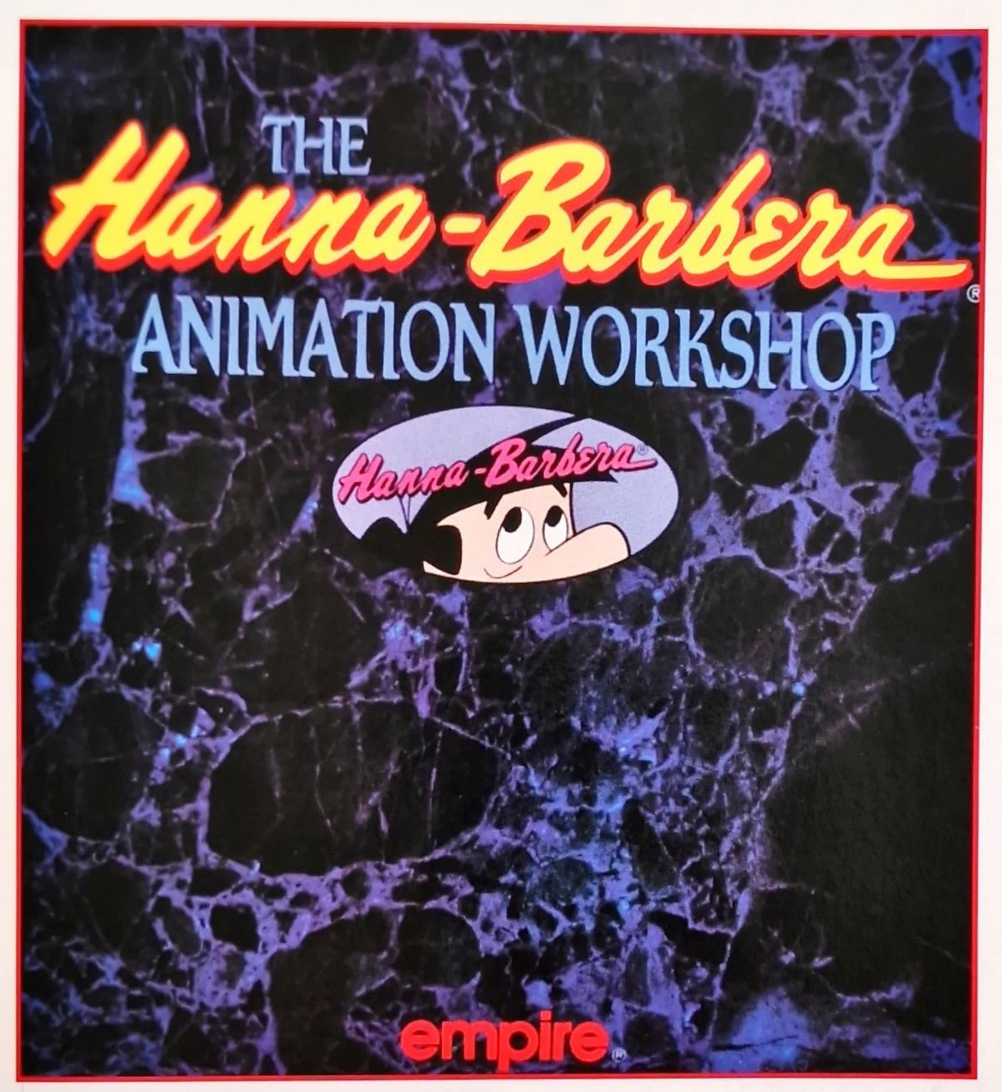
Dificultad :	X
Gráficos :	65
Sonido :	75
Originalidad:	70
Diversión:	80



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: HANNA BARBERA ANIMATION WORKSHOP
- Tipo: ANIMACION GRAFICA
- Compañía: EMPIRE
- Distribuidor: ARCADIA

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 640 Kb (2 Mb recomendadas)
- Ratón
- Disco duro mínimo: 3,5 Mb

Animation Workshop





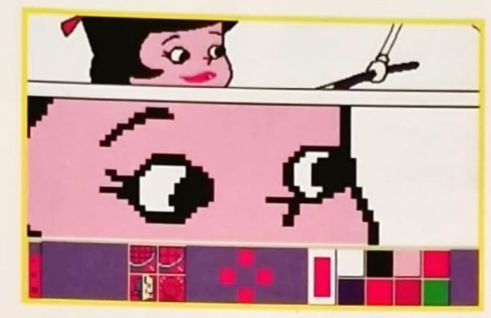
¡Por fin! un Programa de animación que hace simple la creación de nuestros propios dibujos animados. Con el único manejo del ratón y algo de imaginación se puede llegar a hacer divertidas animaciones. Un Programa que viene apadrinado por los mismisimos HANNA-BARBERA no tiene que ser nada malo, y si no, hay están para demostrarlo los famosos episodios de animaciones como 'Los picapiedra' o 'El Oso Yogi'.

ANIMA Y ANIMATE

Nos encontramos ante un taller de animación divertido y facil de dominar, las instrucciones son muy simples y cualquiera puede ponerse a trabajar con él tenga la edad que tenga, pueden utilizarlo tanto principiantes en la animación como personas que tengan un interes serio.

El programa dispone de una biblioteca de ejemplos de animaciones, de Los Picapiedra, Scooby-Doo, Los Flint, etc... Las cuales se pueden ejecutar y observar el proceso de como fueron hechas, lo que te servira para hacerte una valiosa idea de como crear tus propias animaciones.









PROGRAMA PARA DIBUJAR

El manual que acompaña al programa, explica muy claramente los pasos a seguir en los montajes. Para hacer nuestros propios dibujos disponemos de un programa de Dibujo y Pintura, el cual por cierto no es una gran maravilla, pero al igual que todo el programa es sencillo y claro.

Podemos crear lineas, cuadrados, circulos, elipses y colorear con un maximo de 16 colores, (el formato de los graficos es de 320x200x16 colores) se nos permite introducir textos en diferentes tipos de letra.

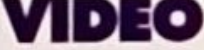
Podemos hechar mano a los dibujos hechos por Hanna-Barbera para nuestros propios trabajos. Algunos vienen coloreados, pero en otros tan solo vienen dibujados los contornos para que asi podamos colorearlos y modificarlos a nuestro gusto.



DIGITALIZADOR.

Si se dispone de una videocamara y un digitalizador ROMBO se pueden digitalizar los dibujos hechos a mano, una ayuda muy buena, ya que hacer los dibujos en el monitor es mas difícil que hacerlo sobre un papel.



El programa puede trabajar con 3 tipos de digitalidores ROMBO PC diferentes (VIDI-PC24  VIDI-PC12 ˙ VIDI-PC) por defecto trabaja con el VIDI-24, si posees otro distinto, necesitaras ejecutar una versión diferente de las que vienen incluidas en el paquete.

VIDEO

A la hora de ver las animaciones se dispone un video el cual nos permite ver las animaciones a diferentes velocidades para ajustarlo a la mas convenga con la escena representada, se pueden ver en los dos sentidos: hacia adelante y hacia atras, parar la imagen, etc...

Ademas del disco de instalación y los manuales, el paquete del programa viene compuesto por una cinta de video, en la que encontraremos algo de informacion referente a HANNA-BARBERA y unos consejos dados por los animadores principales de los estudios Hanna-Barbera. Tambien se nos incluye en la cinta un clasico episodio de los FLINTSTONES.



Los manuales vienen traducidos al castellano, pero la cinta continua en su versión original. De todas formas no creo que eso sea un inconveniente insalvable ¡ no creeis... ! El Taller en definitiva es facil y sencillo, pero con un modo grafico mas alto hubiera ganado muchos más enteros, pero aún así te lo pasas con el 'chupi' Os lo aseguro.

JESUS HERVAS

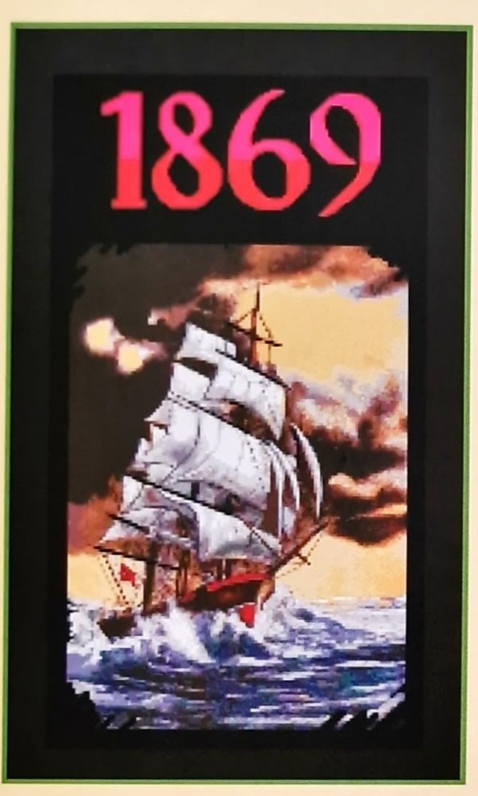




CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: 1869
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: MAX DESIGN
- Distribuidor: ERBE

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 286 o superior
- 570 Kb de RAM libres
- Disco duro mínimo: 4 Mb
- Adlib, Sound Blaster

1869



Hemos visto juegos como "Pirates", en los cuales teníamos que luchar, conquistar y piratear; después vimos el juego "7 Ciudades de Oro", el cual se desarrollaba en la época de la conquista, pues ahora estamos en pleno siglo XIX, y hemos de establecer rutas comerciales de abastecimiento y transacción, aparte de ofreceros la nueva posibilidad de poder jugar hasta cuatro amigos a la vez. Tendremos que tratar con comerciantes, usureros, constructores de barcos, promotores de tripulaciones y con todos los elementos que nos oponga la naturaleza para poder hacer prosperar a nuestra novel compañía mercante.





LAS RUTAS CO
DE ULTRAMAR









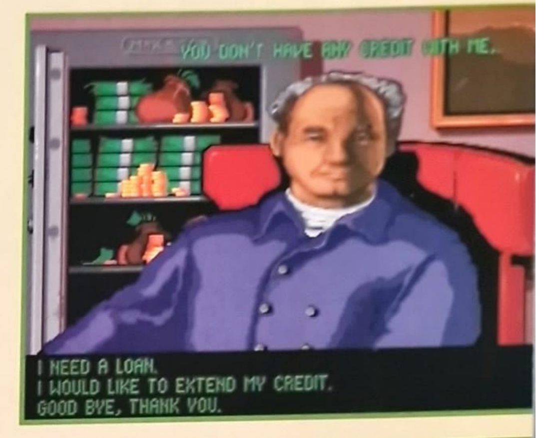


Lo recordáis, claro que no, eran viejos lobos de mar sentados en los puertos esperando tranquilamente la llegada de los ansiados barcos, desde su curtida mecedora contemplaban a las gaviotas revolotear, picoteando en las aguas del océano en busca de comida. Sus humeantes pipas nos traían el aroma fresco y cálido de aquellos tabacos aromáticos traídos de lejanas y exóticas tierras, sus roídas y descoloridas gorras por el sol, demostraban sin hablar las cien mil batallas libradas contra el bravo océano.

TRUCOS

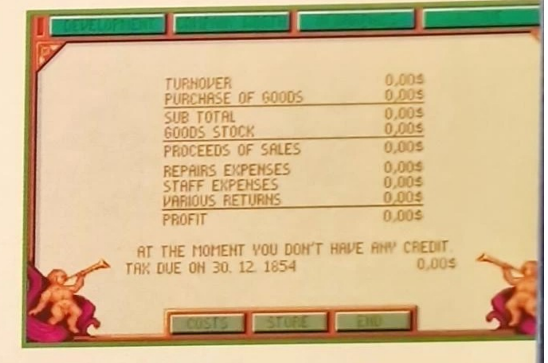
Una advertencia antes de que empecéis a jugar es deciros que el juego está totalmente en Ingles, por lo tanto puede que tengáis algún pequeño problema para el manejo, pero con la experiencia en seguida conseguiréis dominarlo. En primer lugar y para poder hacer más manejable el juego, la recomendación principal es que os hagáis una fotocopia lo más grande que podáis, para así poder detallar en cada momento lo que cada ciudad necesita y compra, ya que es absurdo transportas bienes que no podamos vender. Una vez en el juego lo primero que deberemos hacer es comprar un barco de segunda mano, la razón es muy sencilla un barco nuevo a parte de caro nos tardará más tiempo por lo cual y para comenzar tendremos de sobra. Si estáis jugando en la modalidad de varios jugadores, podréis acudir a las subastas de barcos, en las cuales si sois listos conseguiréis barcos nuevos a unos precios realmente buenos. Nuestra primera tripulación habrá de contratarse en la cantina, se nos ofrecerán varias posibilidades elegid la más normal, nos resultará barata y menos quisquillosa, más tarde si las cosas van bien ya veremos. Si por una casualidad os quedáis pelados de dinero vuestra tripulación no querrá hacerse a la mar, en estos momentos conviene ser astuto, las tripulaciones solo cobran cuando se llega a puerto, entonces lo mejor es prescindir de la actual tripulación y contratar otra para vuestro nuevo viaje, todo un lujo. Cuando nuestros productos lleguen a puerto deberemos comerciar con ellos, como de costumbre los tenderos serán un poco chorizos, así que tendremos que regatear con ellos para conseguir los mejores precios. Durante el juego vuestras travesías serán calculadas por el ordenador, pero vosotros podréis cambiarlas en cualquier momento, adaptándolas a vuestras necesidades, recordando en todo momento, que los viajes largos son peligrosos para vuestros barcos y mercancías y agotarán a las tripulaciones.

ANTONIO GOMEZ





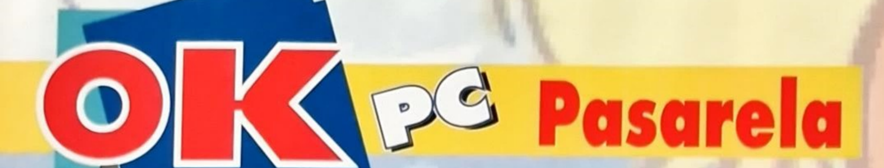




OMERCIALES

OK 77%

Dificultad :	70
Gráficos :	75
Sonido :	80
Originalidad:	80
Diversión:	80



CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: FANTASTIC DIZZY
- Tipo: PLATAFORMAS
- Compañía: CODEMASTERS
- Distribuidor: PROEIN

REQUERIMIENTOS:
- VGA
- 1 Mb RAM
- Teclado
- Adlib, Sound Blaster
- Disco duro mínimo 2 Mb



Fantastic Dizzy



UN HUEVO MUY LISTO



Los Yolkfolk son un simpático pueblo formado por huevos con vida propia. Vivían en paz hasta que el malvado Zaks irrumpió en sus vidas, hechizando a todos ellos. Todos, menos a uno, el valiente Dizzy. Con su astucia y agilidad debemos rescatar a sus amigos y salvar a su novia de Zaks. Este es el argumento típico de un juego de consola, pero al mismo tiempo forma parte de uno de los programas más divertidos que podemos encontrar en PC.







Dizzy es una de las "estrellas" de los juegos de Codemasters. Como sabéis, esta compañía está especializada en juegos baratos para cualquier tipo de ordena-

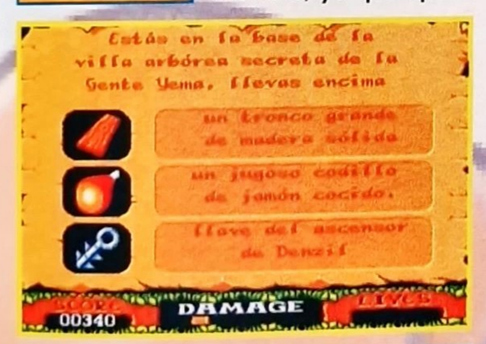




dor, aunque últimamente su producción se basaba en Amiga, ya podemos ver algunas de sus conversiones a los compatibles.

La filosofía es clara: sencillez y diversión. Aunque algunas veces han creado verdaderos bodrios informáticos, no es el caso del juego que nos ocupa en esta ocasión. Manejar a Dizzy en su fantástico mundo es ante todo divertido y adictivo. Dizzy ya ha sido el protagonista de varios títulos de Codemasters, y constituye una de las series más rentables debido al carisma de Dizzy y lo atrayente que resulta para todo el público, especialmente a los niños.

El juego tiene carácter de "consolero", pero aún así contiene elementos de aventura, ya que aparte



de los distintos objetos que aumentan nuestra bonificación o barra de vida, existen algunos especiales que merecen un tratamiento aparte, tales como las llaves de las casas o de los ascensores.





UNA PEQUEÑA AYUDA

Al salir de su casa, Dizzy descubre que el bosque está repleto de enemigos.
Cuenta con algunas ayudas como la numerosa comida que puede encontrar ya que es bastante glotón, así como una serie de estrellas que nos indicará cuanto porcentaje hemos completado de juego.
Un tablón puede hacer de improvisado puente ante una trampa de pinchos, y un herbicida dará buena cuenta de una molesta planta carnívora que nos entorpece el paso a la zona superior del bosque.
Allí viven nuestros más queridos amigos, pero Zaks ha utilizado sus artes mágicas para hechizarlos. Antes de rescatarlos hay que abrir las puertas de sus casas con la correspondiente llave, pero muchos habitantes del bosque como las arañas estarán dispuestos a impedirlo.
Por último, y en algunas zonas del juego, aparecerá un puzzle mágico que Theo el mago bueno nos ha regalado. Si le completamos correctamente seremos recompensados con una vida extra.



LOS MUNDOS DE YOLFOLK

Muchos lugares deberá visitar Dizzy hasta dar con el castillo de Zaks. Bosques, cavernas y otros sitios poco recomendables suponen un serio obstáculo para sus aspiraciones de liberar a su amada Daisy. El uso correcto de algunos objetos permitirá el paso a otros niveles o simplemente ayudar a nuestros amigos que se encuentran hechizados, y es que la magia de Zaks va desde el congelamiento hasta transformar en rana a un pobre huevo.

Todo ello va acompañado de un excelente tratamiento gráfico, con dibujos simples pero llenos de color y sumamente atractivos. Una musiquita machacona viene a dar más realce "platamorfero" al asunto, y también contar con la ventaja de un juego traducido al nivel de software.

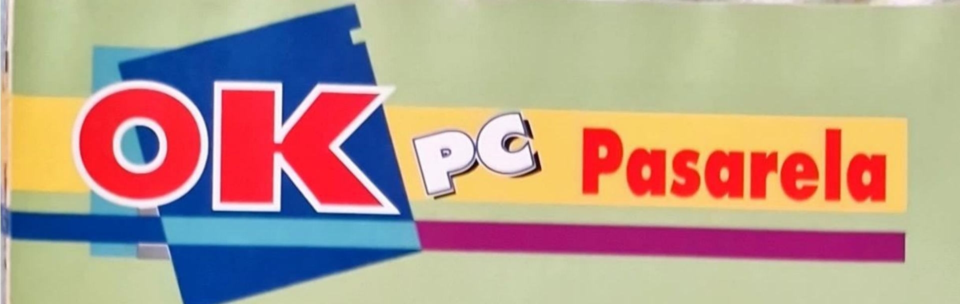
En resumen, una pequeña maravilla que cumple con el fin de entretener sin grandes pretensiones.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





Dificultad:	90
Gráficos:	70
Sonido:	70
Originalidad:	85
Diversión:	92



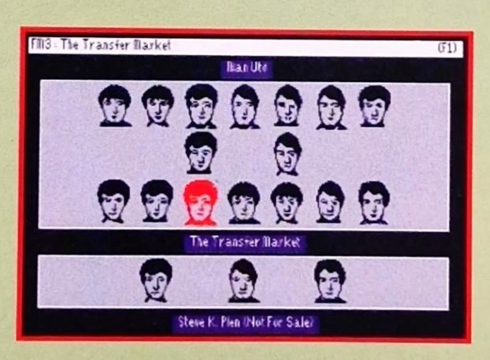
CUADRO TECNICO:
- OK Pasarela: FOOTBALL MANAGER 3
- Tipo: ESTRATEGIA
- Compañía: ADDICYTIVE
- Distribuidor: SYSTEM 4

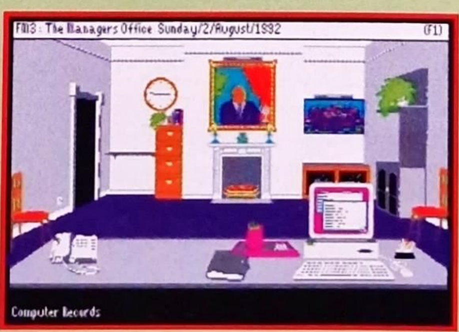
Football Manager 3

Tienes la oportunidad de controlar al completo un equipo de fútbol. Con este juego te sentirás como Floro, Cruiff, Valdano y todos esos entrenadores que están detrás de los grandes equipos y sus figuras, sin los cuales, el fútbol no tendría ningún sentido. Ahora tienes tu propio equipo, tu despacho y por supuesto tus preocupaciones, los progresos dependen de ti.



Siempre pensaste que las grandes estrellas del deporte eran unos seres privilegiados, que eran casi dioses, no lo dudamos, pero lo que está demostrado es que detrás de estos astros están otros, que aunque brillen menos, su trabajo es igual o más importante, los entrenadores. El FOOTBALL MANAGER 3 viene a demostrárnolo. Si has pensado alguna vez que entrenar un equipo de fútbol, llevar un riguroso control día a día de las posibilidades, estadísticas, dinero y moral del equipo, aparte de tener una agenda apretadísima, negociar con personas durísimas dentro del mundo del fútbol y ocuparte del equipo, es tarea fácil, ponte a los mandos de este juego y disfruta de las preocupaciones que tienen los presidentes de los grandes equipos. En este juego, a diferencia de otros de este estilo, tu no eres la estrella del equipo, ni el que más goles metes, eres una mezcla de presidente y entrenador de tu propio club.





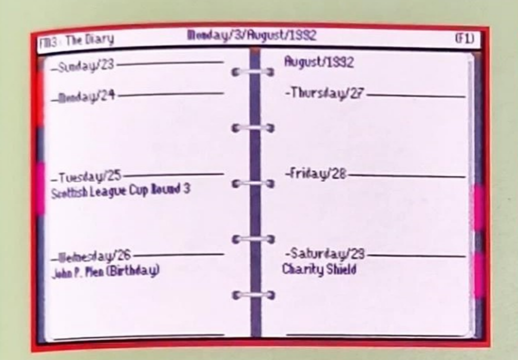
DESARROLLO DEL JUEGO

La finalidad de este juego es llevar a tu equipo a primera división y a ser campeón de liga, la liga escocesa, empezando desde tercera división. Todo se desarrolla desde un despacho, en el cual, encontrarás un archivo con la ficha de todos tus jugadores, a los cuales deberás conocer, saber sus posibilidades y defectos para cuando tengas que jugar partidos, hacer una buena alineación, cambiarlos con otros clubs y en general negociar con ellos.

También encontrarás un ordenador que es desde donde controlarás el estado económico del club, a parte de varios detalles más que te ayudarán en tu difícil tarea. En los partidos tu serás un espectador más, no podrás controlar a ningún jugador, pero deberás, antes del partido, elegir una buena alineación y situar a tus jugadores de forma que con la estrategia que te hayas marcado puedas ganar el encuentro. Por cada partido que ganes, irás reuniendo puntos, irás ascendiendo de

LA LIGA EN TU

categoría, es decir, que irás subiendo de división hasta que llegues a primera, una vez allí, deberás ganar la mayoría de partidos para poder llegar a ser campeón de liga. El tiempo de este juego viene marcado por un reloj que encontrarás en tu despacho, la jornada del día empieza a las 9 de la mañana, acabando a las 5 de la tarde, y pasamos al día siguiente. Si no tienes trabajo un día, puedes irte directamente al día siguiente. A medida que va pasando el tiempo, verás como se te acumulan los papeles encima de tu mesa, y tu agenda que, al principio no tiene nada apuntado, llegará un momento en que no quepa nada más. Otra de tus misiones como presidente, es la de buscar y poner dinero para el club, y esto lo conseguirás me-

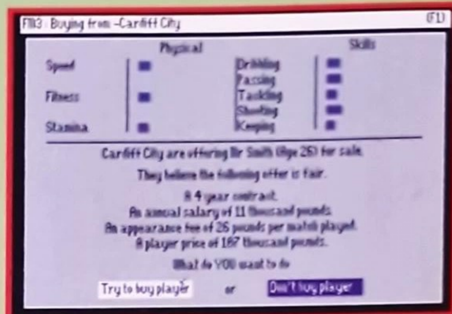




diante negociaciones con clubs financieros, lo que aquí llamamos patrocinador. Deberás buscarte un buen patrocinador que corra con los gastos del club, pero esto depende directamente de los resultados del equipo, de tal forma que si tu no desarrollas una buena estrategia de juego, tu equipo pierde, y los patrocinadores se irán, con lo cual tu equipo estará poco menos que en la ruina, pero si vais ganando, serán los propios patrocinadores los que se interesen por tu club, y podrás negociar con ellos cual es el que conviene más, que lógicamente es el que más dinero aporte al club. Los partidos vienen en directa relación con el entrenador, que como te puedes imaginar no es otro que tu. Debes de planear una estrategia de juego antes de cada partido, ver que jugadores te convienen más, por sus características, velocidad, puntería tirando a puerta, etc..., y en relación con esto, hacerte una buena alineación, dependiendo de tus posibilidades y las de tu club. Luego en el partido puedes ver como se desarrolla el encuentro, y según vaya, en el tiempo de descanso, puedes cambiar la posición de los jugadores en el campo, o cambiar de jugadores, en definitiva mover al equipo para que funcione y así, de esta forma poder ganar el partido e ir subiendo de categoría.

GRAFICOS Y MOVIMIENTOS

Los gráficos de este juego son aceptables, no son para echar las campanas al vuelo, pero son pasables, de su sonido no puedo hablar porque, por lo menos la versión que tengo en mi poder no acepta ninguna clase de tarjeta de audio, deberemos de esperar a la versión española, haber si ya esta incluida en ella el uso de cualquier tarjeta. Los movimientos si son bastante buenos, aunque no sea un juego de acción continua, nos podremos desplazar cómodamente con el ratón y nos será utilísimo para el desarrollo del juego. En los partidos, podremos ver la situación de los ju-



gadores desde dos puntos diferentes de vista, desde la grada, o bien desde una vista aérea, lo cual nos será de una gran ayuda a la hora de colocar a los defensas, delanteros y demás componentes del equipo.

PARA TERMINAR

Este juego no lo podemos catalogar como un simulador deportivo, ya que tu no controlas a ningún jugador ni depende nada directamente de ti dentro del campo, todo depende de la elección de tus jugadores y de la colocación de éstos en el campo de juego, así que diremos que este juego es un conversacional de estratégia, con el cual vas a pasar buenos ratos delante de tu ordenador, creyéndote poco menos que Jesús Gil o Ramón Mendoza. Si crees que eres un entendido en fútbol, ponte a los mandos de tu propio equipo y llévalo a ser campeón, sólo tienes que ser un buen entrenador y buen presidente para poder ganar también en los negocios. Te aconsejo que no te falte el FOOTBALL MANAGER 3 en tu colección de juegos, porque con él vas a pasar unos momentos realmente divertidos delante de tu monitor y, en definitiva, te puedo decir que es un juego muy entretenido.

BORJA DE MEDRANO

OK 69%

Dificultad:	70
Gráficos:	60
Sonido:	—
Originalidad:	80
Diversión:	65





Carnby, si lees esto, significa que he muerto. La hija de Saunders fue secuestrada por Jack el Tuerto, a pesar de lo que digan los periódicos. Ese hombre es un monstruo, obsesionado con el juego y la muerte. Hell's Kitchen está lleno de pasadizos secretos. Estoy seguro que para uno de ellos, la solución está en las cartas. Recuerda nuestros juegos de póker.

También sé que su banda elabora whisky en el sótano y que lo saca por barco cuando la marea está alta desde una cueva del acantilado.

- OK Tricks & Tracks: ALONE IN THE DARK 2
- Tipo: AVENTURA
- Compañía: INFOGRAMES
- Distribuidor: ERBE

Bueno si estáis disfrutando en estos momentos, con Alone in The Dark 2 y estáis atascados, o si simplemente sois un poco vagos y queréis calentaros el coco, aquí está vuestro Super Héroe, soy Mega-Man, ¡Tachin!. Bueno pues espero que disfrutéis jugando tanto como yo, ya que la cuestión merece mucho la pena, suerte y empollaros este mi primer artículo de trucos.

MALOS AIRES

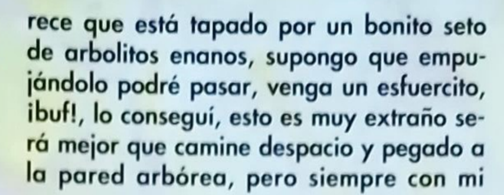
Y lo contraté ya os digo que si lo contraté, las primeras pesquisas me guiaron hasta un gran caserón rodeado por grandes muros, protegido por una verja metálica que me imposibilitaba el acceso. Tras observar durante varios días el movimiento interior, llegué a la conclusión de que solamente había un guardián tras esa puerta, así que compré todo el material necesario para poder entrar. Un coche llegó a gran velocidad, de él bajó una persona que sigilosamente depositó un pequeño paquete junto a la gran puerta, tras esto una pequeña carrera y una gran explosión, me temo que era el principio de una serie de su-



cesos que ahora paso a relatar. Un hombre atontado por la explosión se levantó del suelo sobre el que estaba tumbado, pero antes de que lo hiciera yo ya estaba preparado para el combate, ya que no me pareció demasiado amigable su actitud, tres cabezazos y un par de patadas bastaron para ponerle fuera de combate, tras esto recogí lo que quedó en el suelo, que era una pequeña petaca (siempre viene bien para reponer fuerzas), una ametralladora y su correspondiente munición, la pistola no la usé ya que pensé que más tarde me sería de mayor necesidad.

UN JARDIN LLENO DE SORPRESAS

Un largo pasillo a cuyos lados había una espesa arboleda, muy bien cuidada por cierto, era la entrada a una gran casa, al final del pasillo me esperan un par de poyos, para los cuales tengo preparado un poco de plomo en mi ametralladora. Parece que la entrada ya está cerca pero otros dos esbirros me esperan a ambos lados de la escalinata que da acceso a una supuesta entrada a la casa, más tarde comprobé que no sirve para nada, así que lo mejor será evitar malos tragos y pasar de la entrada falsa. Pero que ven mis ojos, un pasillo salé a mano derecha, pero pa-

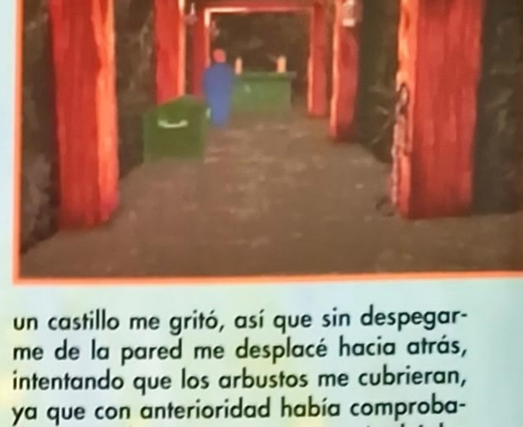


rece que está tapado por un bonito seto de arbolitos enanos, supongo que empujándolo podré pasar, venga un esfuercito, ¡buf!, lo conseguí, esto es muy extraño será mejor que camine despacio y pegado a la pared arbórea, pero siempre con mi Mariana en la mano(Mariana es la forma cariñosa de llamar a la ametralladora), por si las moscas. Par diez un camino sale a mano derecha, puede que de allí salga algo raro, sospecha acertada, un tío como









un castillo me gritó, así que sin despegarme de la pared me desplacé hacia atrás, intentando que los arbustos me cubrieran, ya que con anterioridad había comprobado que en las esquinas su puntería dejaba mucho que desear, buena técnica para usar de ahora en adelante, ya que en buena lógica supongo que encontraré muchos mas bigardos por el camino. Dentro de este inmenso laberinto, encontré lugares sin salida, en los cuales no deseché la posibilidad de explorar ya que en más de una ocasión encontré municiones, botellas de licor espírico que más tarde bebería, e incluso cuerdas y otros elementos que más tarde me servirán como utensilios o seguro que me proporcionarán más de una pista.

CARTAS Y CUEVAS

Seguí dando vueltas por ahí, y encontré una especie de lápida en el suelo, se trataba de un as de diamantes, algo en mi mente saltó y comprendí que sería mi carta de la suerte, durante el resto del juego. Si de repente te encontrases con cuatro cartas, cuatro ases de los cuatro palos de la baraja francesa, cúal elegirías, sinceramente solo pude pensar en que, en mi elección me guiará la suerte, y la encontré. La lápida de mármol se desplazó, ca-







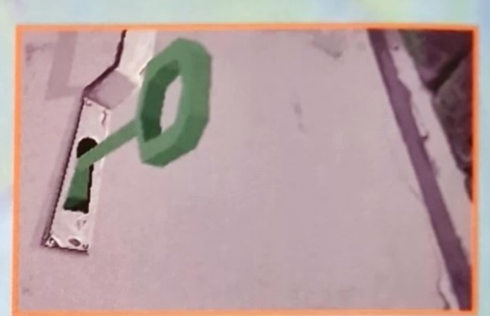
EN CALIFORNIA

yendo mi persona a una especie de antigua mina, en ella había dos pasillos muy cortos, uno a la derecha y otro a la izquierda, en el de la derecha poco pude hacer, si no dejar que un fantasma se acercara hasta que se esfumó, pero el de la derecha me mosqueó bastante. Una especie de baúl estaba situado a mi izquierda, intenté abrirlo pero fue imposible, así que decidí empujarlo, debajo encontré carta, cuando estaba tan feliz, apareció ante mi una sombra fantasmagórica, ya no quedaban balas en mi Mariana y también mi revólver estaba vacío, así que me dispuse a luchar con mis puños, poco duro el fantasma, dos puñetazos en los higadillos, y como premio me dejo un sable pirata.

ULTIMAS NOTICIAS

Ayer por la mañana, a las 11.30, una niña de 8 años, Grace Saunders, salía del Pacific College junto con su señorita de compañía, Hilda Pennicoat. Una limousine de color marrón claro con matrícula de California se detuvo de pronto junto a ellas. Un individuo, descrito por los testigos como "un hombre" con un sombrero y un traje oscuro, saltó del coche y agarró a la joven Heredera. Y dijo: "Si la policía no hace nada, contrataré a un detective".









UN JARDIN VIVO Y CON ESTATUAS

Antes de seguir por el laberinto de jardines, llegué a una triste conclusión, jamás volveré a recargar mi Mariana cuando esté llena, ni tampoco beberé más líquido espiritual, cuando tenga mi vida bien, porque de lo contrario desperdiciaré balas y liquido. Me apoyé en un arbusto y pensé, si antes me he encontrado con dos ramas de árbol que no me dejaban pasar, disparándolas no conseguí nada, así que puede que el sable me sirva de algo, que tonto soy, claro que sí, tras una lucha feroz con las dichosas ramitas pude acceder a otra parte del jardín. Desde la lejanía, pude apreciar que el final de aquel pasillo era un poco sospechoso, y como de costumbre tenía razón un tipo gordo y asqueroso me esperaba agazapado, para freírme, pero yo fui más ágil, ante mi estaba el final de aquel interminable jardín. Una estatua estaba delante, era igual que una de las fotos que había recogido por el camino, pero ¿cómo abrirla?. Disponía de una cuerda, también tenía un garfio así que decidí unirlos y hacer un poco de escalada, ante mis atónitos ojos se abrió un pasadizo.









SUBSUELOS TENEBROSOS

Una cueva llena de goteras, y un amplio precipicio, ambos lados daba paso a una especie de casa pequeña y de paredes húmedas, por el camino encontré varios utensilios que guardé con sumo cuidado, de lejos creí ver a un hombre tumbado, pero la realidad era que estaba muerto, le registré y cogí unos utensilios de pipa y una agenda, intenté abrir la puerta pero todo esfuerzo fue inútil. Seguro que la llave está puesta en la cerradura, así que lo mejor será meter un papel por debajo y hurgar en la cerradura, ¡bingo!, el método funcionó, pasé sigilosamente dentro y pude comprobar que estaba en una bodega, al final de ella había un tipo de los de antes, ¡jolín! pensé "ni aquí voy a tener tranquilidad". Un par de golpes y me lo quité de encima, recogiendo una escopeta como es natural vacía. Con anterioridad había recogido una manivela, así que le di cuerda aun reloj que estaba parado, desde









hacía muchos años, deducible por la cantidad de telarañas que tenía, pero la verdad es que la cuerda no lo ponía en marcha, solamente nos habría las puertas a un nuevo pasadizo. Tras los primeros pasos, la puerta de un ascensor, seguro que nos esperan nuevas y misteriosas aventuras, ¡vamos a por ellas!

LA CASA DEL JARDIN

Nada más salir del ascensor, me encontré de morros con un payaso muy juguetón, tras este pequeño contratiempo, salí a una antesala que parecía la sala de curas de un hospital, tras inspeccionarla encontré una paleta de las de sacudir la ropa para secarla, es un poco rústica pero podré utilizarla para sacudir un par de mamporros, como la copa de un pino. En la misma planta hay una puerta abrámosla, ¡una sala de tiro!, dos tipos se vuelven hacia mí con cara de malas pulgas, así que me pongo a correr a su alrededor mientras que ellos se disparan, y uno mata al otro, "uno menos", al fondo de la sala hay una serie de dianas con la forma de las cartas, es de suponer que cuando todas coincidan con mi carta de la suerte, se habrá una puerta que hay en el fondo.

Como las municiones están muy caras, me voy a dedicar a dar vueltas por las dianas, para que el que queda dispare sobre ellas y así me facilite el trabajo.

Cuando esto esté completo me cargaré al tipo que queda. Cuando entré en la habitación, me encontré con otro más, pues venga, más demonios al infierno, en la habitación solo había una caja registradora, así que introduje la moneda que tenía en el bolsillo, devolviendo dos maravillosas fichas, una botella de licor me devolvió la alegría mientras que dejé la botella de whisky para mejor ocasión, también encontré dos libros de una amplia utilidad. Saliendo de la habitación me quede a cuadros, también los fantasmas son mariquitas, "que horror, ni los fantasmas se libran" vi delante de mis narices a un floro haciendo sus evoluciones, y adornado con un tutú, me acerqué y le casque una soberana paliza, consiguiendo así una bolsa, "ya había llegado la Navidad", la cual me permitió escaquearme vilmente de un enano, que daba la voz de alarma cada vez que aparecía por la entre planta. Ya podía andar por toda la casa con tranquilidad, lo primero que hice fue subir a la última planta. Allí me encontré a un loco sacudiendo tiros, fue fácil estaba como atontado, seguro que estaba borracho. Tras esto pasé a una serie de habitaciones, la primera era una sala que tenía un billar, pense en echarme una partida pero no estaba allí para eso.

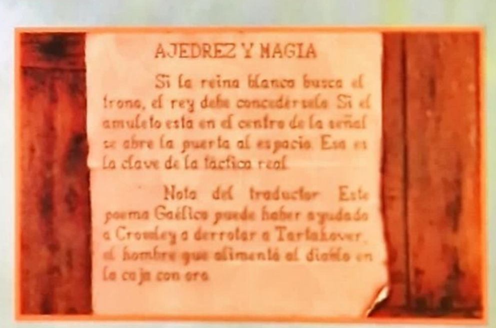
Como de costumbre tuve que luchar, en esta habitación conseguí una pistola, un palo de billar que ademas era una daga, un libro y una parte de un pergamino, salí de allí tras comprobar que ya no quedaba nada y me dirigí a un dormitorio muy chulo. En el dormitorio tuve que emplear a fondo mis dotes de esgrima, (lo más sencillo es dar una estocada y retroceder, y así varias veces), tras las cuales encontré el trozo de pergamino que me faltaba, para completar aquella especie de acertijo, tras todo esto decidí explorar la entreplanta.

SOBRE GUISOS Ya estaba en la entreplanta, cuando fijándome bien descubrí una extraña estatua, con cara de malas pulgas, en ese momento apareció el diminuto cocinero, y la estatua me lanzó un tridente de piedra, intenté escudarme delante del cocinero y aquel monstruoso tridente de piedra se estrelló contra el, muriendo en el acto, ¡snif!. Cuando entré en la cocina, un gordo cocinero me miró yo sospeché rápidamente, y creí conveniente matarlo con mi pistola, antes de que el me friera con su cerbatana. En la cocina había una botella de vino que mezclé con veneno, y sobre la mesa estaba un plato de huevos fritos que rápidamente pasó a mi estomago, también me hice con una sartén. Cuando entré en la habitación contigua, descubrí la mayor congregación de fantasmas de toda la casa, así que supuse que lo mejor sería esperarles en la puerta a que salieran de uno en uno, y de esta forma "freírles". Con anterioridad el cocinero me dijo, que una buena botella de vino nos abriría todas las puertas, así que puse la botella de vino envenenado delante de una puerta, esta se abrió automáticamente, saliendo de ella un par de fantasmas que se envenenaron dándome acceso a una nueva habitación. En esta habitación encontré un órgano, usando con el las dos fichas de que disponía, la pri-





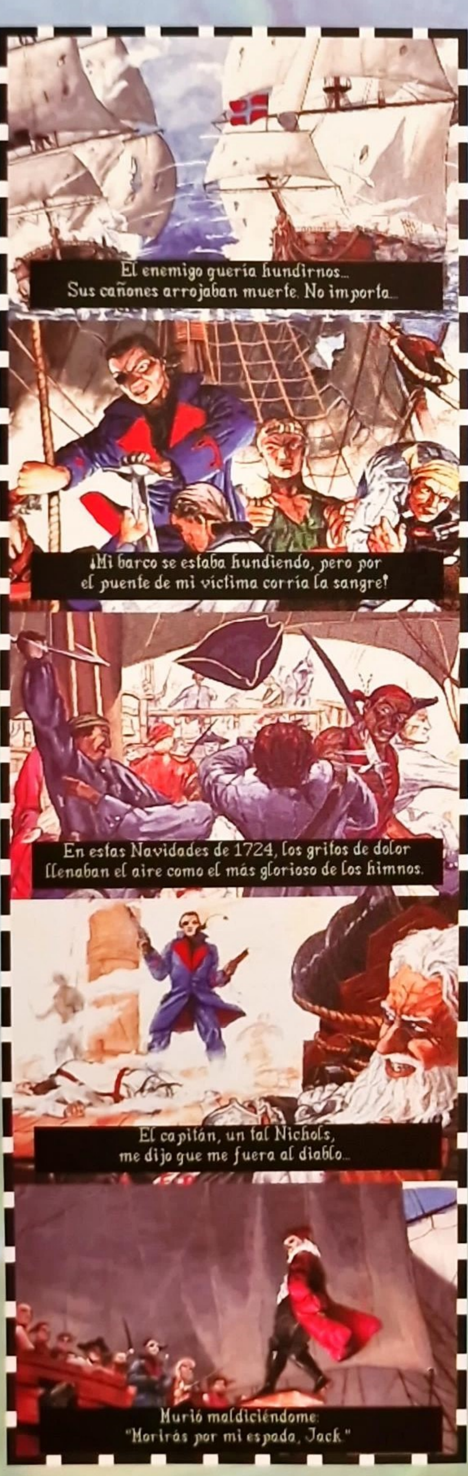


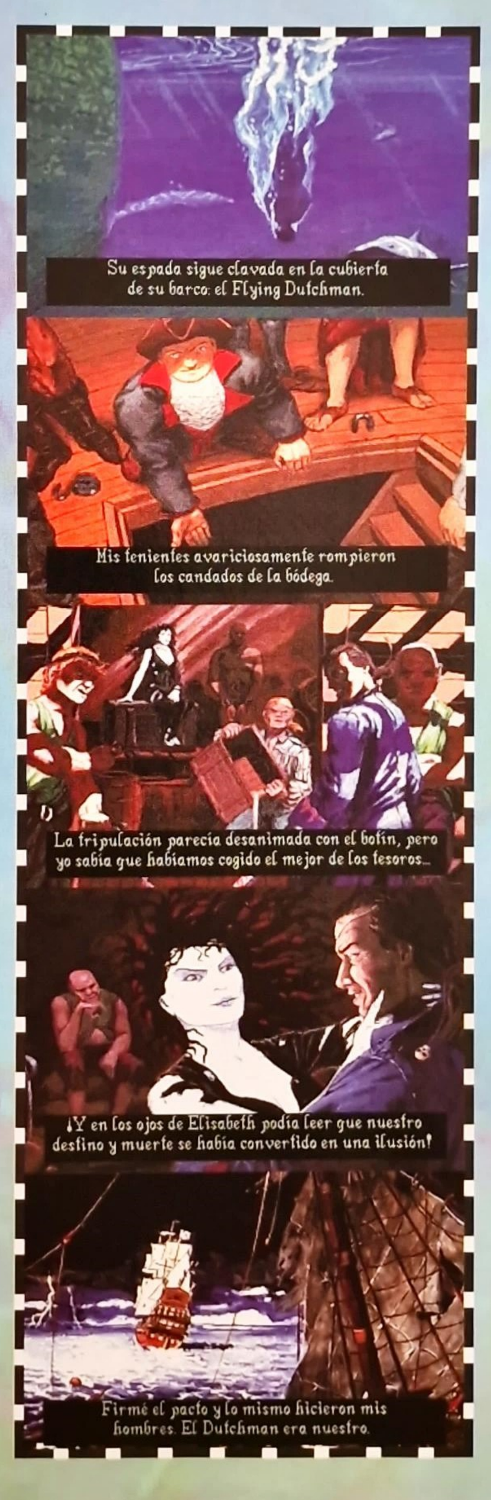


mera me proporcionó una música muy agradable y un doblón de oro, la segunda también me deleitó con otra música diferente y me abrió la puerta de la habitación contigua, cuando entré en ella, conseguí una nueva Mariana ,un cargador y un chaleco antibalas. Más tarde subí a la parte superior de la casa, poniendo una corona sobre la estatua que se encontraba en el dormitorio principal, pasando a aquella mugrienta habitación llena de pócimas encontré sobre el suelo un fetiche que recogí, en ese momento una extraña sensación recorrió mi cuerpo, trasladándome a nuevas y emocionantes habitaciones. Una puerta estaba ante mis narices, me puse mi chaleco antibalas y trinqué la sartén, la abrí y claro más fantasmas, como de costumbre me los cepillé. Recorrí el nuevo territorio, vi un muñeco de los de muelle y le lancé el doblón, él inmediatamente saltó ofreciéndome un ponpon. ¡Jolines! otra puerta, dentro había un payaso muy plasta dando botes a mi alrededor, era auténticamente agobiante, delante una salida, pero llena de serpientes, la situación era muy delicada, lancé el ponpon dentro y el payaso entró, así que las serpientes se fueron a por él, dejando el camino libre para que pudiera descender por la chimenea, que me conduciría de nuevo a lo que ya conocía.

AL OTRO LADO

Rebuscando por la casa, encontré muchos más elementos, entre ellos encontré una

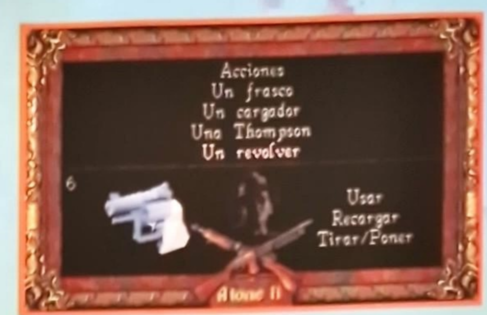


















bola de billar, de esta forma deduje que lo mejor sería ir a probarla a la sala de billar, intenté ponerla sobre la mesa de billar pero no sirvió de nada, al lado había una especie de maquinita, así que la introduje en el aparatito, y una librería se desplazó dándome acceso a una puerta oculta.

Como tenía una llave la probé en la puerta y se abrió, la oscuridad se hizo ante mí, cuando volvió la luz me encontré atrapado en una celda, de repente comprendí que ya era víctima de nuestro odiado amigo, EL apareció y Grace estaba con él, para mi fortuna Grace se escapó y él se olvidó de mí. Viendo que allí ya no quedaba nadie, cogí mi garfio y hurgué en la verja abriéndose. Recorrí todas las estancias sin encontrar nada, así que bajé a la entreplanta, una puerta se abrió y de ella salió una malvada bruja, que mediante un hechizo me atrapó. Lo malo del asunto no fue que me atrapara, sino el rollo patatero que soltó, que dolor de cabeza. ¡Chas! atrapado en el barco con grilletes, no me podía mover, mi única salvación era Grace.



GRACE Y SU OSITO

¡Tralara, tralara, barro mi casita!, tengo que ayudar a este señor a salir de aquí, empujaré la tabla que hay en la pared, fuera encontré un sabroso sandwich, un bote de pimienta y una bolsa de semillas, parece que el lorito tiene hambre, le daré unas pocas semillas. Saliendo de la habitación, vi a un pirata y pensé que querría jugar al escondite, así que esperé a que pasara para salir pitando hacia la escalera. Creo que no quiere jugar, que aburrimiento, seguiré buscando. Estaba en la cubierta y vi a muchos piratas divirtiéndose, así que supuse que entre tanta gente alguien querría jugar de nuevo al















escondite, pero nada, tan solo conseguí un mechero muy bonito, deslizándome por una trampilla que me llevó al camarote del capitán. Como las mujeres somos muy curiosas y más las niñas pequeñas, hurgué dentro de un baúl y encontré un cañón y un jarrón, puse el cañón en el suelo, lo rellené de pimienta y tiré el jarrón al suelo, entonces un pirata apareció abriendo la puerta, encendí el cañón, y se murió, ¡jo no aguantan una broma!.

POLLO AL CHILINDRON

Salí fuera y me dirigí a la cocina del barco, habiendo cogido antes una campanilla que me había dejado como recuerdo, ésta más tarde me serviría para hacerla sonar delante del horno consiguiendo así que se abriera, sobre la mesa había una flacucha pata de pollo que recogí. La cocina del barco me comunicaba con la de la casa, una vez en la cocina de la casa recogí una llave que estaba en el suelo y que me sirvió para abrir un armario de la despensa, en el cual había una nevera y un bote de melaza. La cubitera la usé contra un fantasma que quería cogerme cuando salía de la cocina, que morrazo se metió contra el suelo, esto parece divertido, después subí a la planta de arriba e hice lo mismo con otro fantasma, pero esta vez usé el bote de melaza, ¡Je! se quedó pegado al suelo. Fui a la sala de juegos, encontrando una ficha en la mesa de billar, pensé que a lo mejor encontraba algo en el despacho del capitán así que me dirigí hacia allí, encontrando en su escritorio la llave de los grilletes y un libro, como allí no había nada más que hacer me fui hacia el dormitorio principal. Una vez allí entré en la habitación de la malvada bruja, y puse el bastón en el suelo, que divertido, el bastón empezó a dar vueltas en el aire y me trasladó al vestíbulo con un nuevo bastón en mi mano. Cuando iba hacia la cocina, vi a otro fantasma, pero resbaló con el hielo que le había puesto al anterior, una vez dentro hice sonar de nuevo la campanilla y el horno me llevó de vuelta al barco, allí fui de nuevo capturada.

POR FIN SOY YO

Grace había podido dejarme la llave de los grilletes cerca, me los quité con alguna dificultad pero pude, emplee mis puños contra el guardián y lo maté, consiguiendo así un sable pirata. Muchos más piratas aparecieron empleando en una lucha feroz, tras poder salir de mi camarote prisión exploré el resto de los camarotes en busca de nuevos elementos, y encontré muchos y muy variados, recuerdo que también tuve que empujar un barril, consiguiendo una botella que rompí para leer su mensaje y otra cota de malla a la usanza medieval. De todos los camarotes que recorrí en el que más producto saqué fue el que contenía una pequeña herrería, ahí conseguí un elemento importante como era una llave que me abriría una puerta, también saque un atizador y unas tenazas.



Abrí la puerta cerrada con mi llave y luché con un pirata, consiguiendo así un barril de pólvora y un libro. Al comprobar





que ya no había nada en esa parte del barco, subí a la otra planta. En la planta superior, tuve que entrar en un camarote, que era donde guardaban un potente cañón, arrastrándolo conseguí hacerle apuntar hacia los dormitorios de los fantasmas, tras entrar en dichos aposentos y eliminar a todos los fantasmas, pude poner el barril dentro del camarote, así que me acerqué al cañón, le puse la mecha y lo encendí, una gran explosión invadió la habitación, de esta forma pude conseguir una bolsa de monedas de oro. Haciendo sonar la bolsa en el pasillo, salieron dos cocineros al pasillo, cargándomelos logré que me dejaran acceso a la cocina, recogiendo una botella de licor espírico, una puerta me mostraba la despensa, dentro luché, como ya iba siendo habitual, con un cocinero recogiendo así una ficha metálica, que me daría acceso al camarote de la bruja. Pero como ya me ocurriera antes, la bruja me atrapó con otro de sus hechizos, así que de nuevo Grace era mi única salvación, ella tuvo que usar su bastón en la estatua del capitán, dándola así acceso a una puerta secreta, en la cual estaba la malvada bruja, tras acercarse sin titubear, la enseñó la pata de pollo, unos rayos salieron de su altar, llevándola de vuelta a las tinieblas, de esta forma se acabó el hechizo y Grace huyó a un bote. En ese momento apareció un fantasma muy raro y ruidoso, salí pitando hacia la escalera que me conduciría hacia la otra parte de la cubierta, mas fantasmas, tras liquidarlos a todos tuve que trepar por el palo mayor, otro fantasmita, abajo había conseguido un garfio que ahora usaría para deslizarme por el velamen, hasta llegar al travesaño de la mesana, allí también encontraría otro fantasma, una vez que me lo quité de encima, pude caminar por el travesaño que me condujo de nuevo a la cubierta y al combate final con Jack el tuerto, era el momento de recuperar fuerzas, ponerme la malla de cota y recoger del suelo la espada del capitán. Un feroz combate se produjo en la cubierta, las espadas producían chispas, Jack era más duro de pelar de lo que esperaba, pero al fin cayo, en ese momento una gran explosión se produjo en el barco, y miles de ráfagas de luz salieron despedidas por las bocanas de los cañones. Cuando me desperté, comprendí que todo aquello había sido tan solo una pesadilla, la habitación era la de mi casa, mis maquetas estaban en su sitio, la foto de mi novia me miraba como de costumbre, y el poster pirata colgado en la pared de mi cuarto se iluminó de repente ¡Nooooo!.

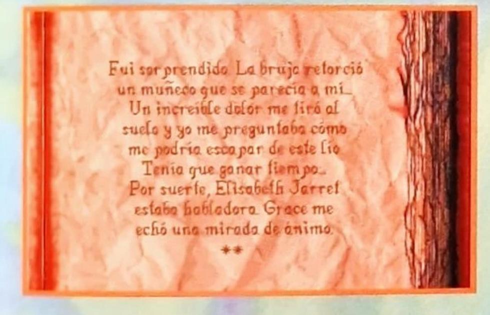
ANTONIO GOMEZ





















- Ok Tricks & Tracks: DUNGEON HACK
- Tipo: ROL
- Compañía: SSI
- Distribuidor: DRO SOFT

Dungeon Hack



El viajero permaneció durante un tiempo asombrado ante la vetusta torre. Avanzó unos pasos. De pronto surgió del agua una criatura con un sólo propósito. Un rápido movimiento de espada y el horror volvió al liquido elemento ya sin vida. Al llegar a la base de la construcción se podía leer lo siguiente: Huye extranjero si quieres vivir. Huye de los mundos de Dungeon Hack.

Lunas antes, Feldhir de Vishdrea abandonó su ciudad natal en busca de nuevas aventuras. Aunque Vishdrea era la ciudad más grande de los Reinos Elficos del Norte, Felchir se sentía cohibido y estancado en tan vasto lugar.

Además la raza de los SEMIELFOS, a la que él pertenecía, vivía más al Sur, cerca del Desierto, y muy lejos tanto de Elfos como de los hombres,pero ahora se dirigia a Waterdeep, tal vez algún día visitara la tierra de sus antepasados.

Feldhir era un gran guerrero por parte de su padre, y también prestó sus votos a los dioses, gracias a la insistencia de su madre. A efectos del juego, Feldhir es un GUERRERO-CLERIGO.

Sus progenitores se conocieron en las Ultimas Guerras de los Orcos, cuando todas las razas se









LOS SECRETOS DE





unieron en lucha contra los más perversos seres.

Las diferencias que las separaban se olvidaron, y tras el triunfo contra el mal durante unos pocos años, parecía que la concordia iba a reinar sobre aquel olvidado mundo.

Ahora, todo ha vuelto a la "normalidad", y muchas razas no se llevan bien entre sí, pero todavía no se conoce la guerra entre ellos por un gran motivo. Los adivinos pronostican que el mal vuelve, y más fuerte que antes.

LA CASA DE LA HECHICERA

Aunque educado para ser un fuerte guerrero, Feldhir era también un clérigo.

Sólo algunas razas, y entre ellas los semielfos, podían permitirse "el lujo" de dedicarse a varias tareas a la vez. Ahora bien, se conocían muy pocos casos de seres "multiclase" que hubieran llegado a los niveles superiores tanto de destreza como de magia. Feldhir iba a intentarlo.

Necesitaba aventuras y tal vez Waterdeep tenía guardada alguna sorpresa en ese sentido. Había oido que allí un grupo de valientes derrotó al Beholder, así como a un siniestro dragón-mago que amenazaba la bella región. Quería unirse a ellos, y probarse a sí mismo, ya que sólo tenía 18 años y jamás había conocido la guerra ni a ninguna criatura del Caos.

Pero una noche, mientras descansaba, unos ladrones le robaron todo lo poco que tenía. Sólo le quedó su vestimenta y su espada. Feldhir, que tenía un carácter de paladín LEGAL-BUENO, pensó que con su espada podía dedicarse a realizar alguna hazaña que le permitiera comer. Alquilarse como mercenario, pero ¿a quién? Estaba ensimismado en sus pensamientos, cuando llegó a un claro del bosque. Y en el mismo, una pequeña cabaña con la puerta abierta. Su instinto le indujo a que entrara. Y allí conoció a una joven realmente hermosa. Pronto se dió cuenta que la tal joven era una poderosa hechicera, y necesitaba ayuda.

Se ofreció a cambio de oro, y ella aceptó. Su misión era recoger un Orbe mágico, lleno de poder y magia de los Pueblos Antiguos. A cambio él podía quedarse con todos los tesoros que encontrara. Una última advertencia: Podía morir en el intento.

Antes de que pudiera pensarlo fue teletransportado a un siniestro castillo lleno de mazmorras.

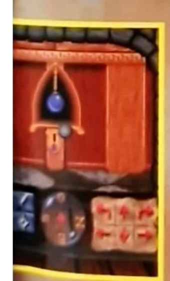
LA TORRE

Todos estos pensamientos pasaron muy rápidamente por la cabeza de Feldhir, y la hoja de su espada goteaba todavía la sangre caliente de su primera víctima.

Tras pasar la puerta de la torre, vino la oscuridad. Tardó un poco de tiempo hasta que sus ojos se acostumbraron a ella. Un inmenso laberinto le aguardaba.

La hechicera le dió un libro mágico (AUTOMAPEADO), que le ayudaría enormemente a orientarse, ya que en él quedaban anotados todos los objetos, pasillos y hasta los enemigos que vigilaban su torre.







LAS MAZMORRAS





En ese momento, oyó unos pasos, y utilizó todos sus hechizos de protección que conocía como clérigo.

Ante él, apareció un guerrero orco. Era la primera vez que veía un orco, por lo que perdió la ley de la ventaja, y la criatura dió el primer golpe, hiriéndole gravemente.

Feldhir utilizó toda su fuerza y cortó la cabeza al monstruo de un solo tajo. Este combate no le costo muchos golpes debido a que todas sus características habían sido ajustadas al máximo al crear el personaje.

Descansó y tomó las suculentas provisiones que en grandes cantidades se hallaban en la torre. Al parecer, la extraña joven que le había contratado utilizó su energía mística para facilitarle las cosas. Sonrió, y siguió explorando.

LOS PRIMEROS NIVELES

Aparte de los orcos, el primer nivel estaba poblado de Goblins. Estos últimos eran muy débiles, y sólo ocasionaban un cierto peligro en grupo, pero utilizando correctamente los hechizos de protección incluso los más básicos, la victoria en el combate estaba asegurada.

Feldhir encontró multitud de objetos tales como armaduras, armas, y sobre todo comida. Por lo menos, no moriría de hambre.

Además de esos objetos existían una serie de varitas mágicas. Antes de utilizarlas tenían el nombre del árbol del que fueron cortadas.

Pronto pudo comprobar que la vara de caoba proporcionaba el hechizo ofensivo más fuerte. Cualquier enemigo era destruido al instante. Aunque hay que tener cuidado ya que los poderes varían en cada nueva partida que empecemos. Para un mismo personaje conviene apuntar los poderes que tiene cada varita, amuleto y clase de anillo, ya que se repetirán si encontramos otros iguales más adelante.

En los primeros niveles, Feldhir podía confiar en la fuerza de su espada y utilizar la magia para los enemigos más fuertes que le esperaban abajo.

Antes de bajar al segundo nivel, recogió unos cuantos pergaminos con instrucciones de supervivencia. Indicaban la forma más rápida de deshacerse de los enemigos. Pronto comprendió que las mejores espadas son las mágicas o las que estaban hechas con plata.

EL SEGUNDO NIVEL

El segundo nivel iba a dar más problemas. Llaves de plata y cobre interrumpieron su camino, así como un cuerno de toro que abría un pasadizo secreto.

Los nuevos enemigos eran los Narices de Oso, muy grandullones pero débiles, y los Trogloditas. Estos últimos parecían lagartijas gigantes que en grupo resultaban muy peligrosos porque pueden debilitar tu fuerza que sólo recuperarás tras un buen descanso. Tras matar a unas cuantas docenas, Feldhir obtuvo práctica con su nueva espada mágica.

Más tarde, Feldhir comprendió que era buena idea lanzar de vez en cuando el hechizo DETECTAR MAGIA. De esta forma escogía los objetos que tenían cualidades mágicas, y desechaba los “normales”. Si no su bolsa iba a reventar.

Para tener un orden, antes de bajar a un nuevo nivel, depositaría todos los objetos que no necesitara de momento. Tal vez, en un futuro ...

EL TERCER NIVEL

El tercer nivel incluía a una nueva especie de enemigos llamados Arrastracarroña en el lenguaje vulgar de los elfos. Eran gi-









gantescos gusanos con la capacidad de paralizar a su víctima. Feldhir casi acaba en el estomago de los bichos, si no llega a ser por su agilidad, y por los polvos mágicos que encontró, que también servían para eliminar la maldición de algunos objetos que se le quedaron pegados al cuerpo.

Aparte de los Arrastracarroña, existían los Hombres-Rata. Su mayor cualidad era la inteligencia, y el manejo de las armas. Los hechizos ofensivos y de protección ya eran utilizados con una mayor frecuencia si nuestro amigo quería sobrevivir.

Pero sin duda, la mayor novedad en el presente nivel, lo constituian los Cubos de Teletransporte. Gracias a ellos, se podía acceder a lugares incomunicados de los pasillos principales, encontrando en los puntos de destino, numerosos enemigos y una gran cantidad de objetos valiosos y varitas mágicas. Los anillos utilizados de forma correcta, así como los colgantes proporcionaban una fuerza extra o la invisibilidad. Para utilizar la magia de los colgantes, póntelos en una mano y utilizalos como si fuese un arma. Estos colgantes te pueden dar bolas de fuego, ácido, hielo, misiles mágicos, paralizar a enemigos, ralentizar a los mismos, etc.

Gracias al libro de mapas, Feldhir encontró la salida. En el suelo encontró un libro con un Arco Iris en su portada. Al leerlo su agilidad aumentó. A su lado había un libro negro que desechó para evitar un gran mal. El símbolo del Caos estaba grabado en él.

ESCALERA AL INFIERNO

Mal asunto el cuarto nivel. Nada más pasar tocó unas campanas. Una sensación de hambre casi le deja muerto. Menos mal que era bastante previsor para casos como estos, aunque se quedó sin comida porque desconocía el hechizo que la creaba; pero en el nicho de una pared encontró unas "raciones de hierro" que le dieron la fuerza vital perdida. Las campanas pueden ser benignas, éstas, proporcionan la habilidad de abrir puertas sin necesidad de encontrar la llave.

Descansó durante unas horas, y cuando fué a dormir oyó ruidos muy raros, como gigantes de piedra que volaran. Las Gárgolas andaban cerca.

El fuego mantuvo a raya los ojos de la oscuridad. En el interior de la torre no se puede saber cuando era de día o de noche, pero Feldhir llevaba muy bien las cuentas, y ya pasó una semana desde que comenzó la busqueda del Orbe.

Estaba en el cuarto nivel de los diez que tenía la Torre, y de momento había logrado sobrevivir. El recuerdo de Vishdrea vino a su mente por unos instantes, y extrañamente tuvo añoranza de la gran ciudad élfica. No tenía familiares vivos, así que nadie le echaría de menos si moría...

Abandonó esos pensamientos y se puso en marcha de nuevo. Hacía tiempo que no oía ningún revolotear de alas por lo que permaneció más tranquilo.

Entonces, y al doblar una esquina, tuvo una visión escalofriante. Tres gárgolas habian permanecido ocultas y silenciosas en espera de su víctima, y ahora se lanzaban al ataque.





Tras una furiosa batalla en la que casi Feldhir pierde la vida, los monstruos fueron aniquilados. Pero nuestro protagonista sangraba abundantemente, y no tenía fuerzas para lanzar conjuros de sanación.

En ese momento vió una extraña lampara con una ranura debajo de ella. Las había visto en los anteriores pisos, pero no supuso cual era su utilidad. Tuvo una idea: introdujo una moneda de plata por la ranura, y la lampara brilló. Brilló con una luz vital que le hizo recuperarse por completo.

Estaba de nuevo preparado para la batalla. Y bajó otro nivel.

VIDA EN PIEDRA

En el quinto nivel todo estaba decorado de una forma exquísita. Feldhir recogió joyas y monedas de oro, así como una serie de libros y anillos mágicos que le facilitarían enormemente la tarea.

Pero los objetos más importantes en el quinto nivel eran sin duda, la espada, escudo, armadura y casco de Fhang. Este fué uno de los Grandes Guerreros de los Pueblos Antiguos. Su nombre se ha recordado, pero sus pertenecias personales se perdieron. Ahora están aquí, en el cuerpo de Feldhir, y con una AC de -10.

Tras recorrer un largo pasillo, Feldhir se dió cuenta de la existencia de varios Orcos convertidos en piedra. Al parecer habían bajado de los niveles superiores para saquear comida a los vecinos de abajo. Su osadía les salió cara, pero quien puede convertir en piedra a un orco, también lo puede hacer con un semielfo.

Con todo el cuidado del mundo, fué avanzando entre las angostas paredes que cada vez se iban estrechando más y más. Pasó un tiempo hasta que en la lejanía reconoció una figura sólo vista en sus libros. Se trataba de un Cockatrice. La perversa criatura capaz de convertir la vida en piedra.

Con el máximo arrojo y a toda velocidad, Feldhir acabó con el monstruo. La verdad es que esta clase de animales son muy pequeños, pero su petrificante poder es el máximo peligro de la torre. La velocidad es la mejor aliada en estos casos, y una buena armadura. Los magos que se enfrentan a un Cockatrice deben utilizar sus hechizos de armaduras mágicas.

También peleó contra los Xill, unos demonios de gran fortaleza física y muy difíciles de vencer, tal vez la varita de distancia fué su mejor arma. Lástima que a los pocos "disparos" se desvaneciera, pero enseguida encontró otra.

Descansó unos instantes y gracias a su libro mágico pudo enfrentarse con éxito al reto de unos cuantos teletransportadores.

LOS PISOS INFERIORES

Curiosamente, el sexto nivel fué más sencillo que los anteriores. En su interior sólo existían sombras de acero y algunos minotauros, y por las potentes armas tanto físicas como mágicas que encontró Feldhir, acabó con ellos en un periquete.

Encontró otra lampara de "vitalidad", y decidió probar con una moneda de oro. Descubrió que además de subir sus puntos de vida, eliminaba todo desánimo, enfermedad o envenenamiento.

Contento con sus nuevas pertenencias, entre ellas una joya de gran valor, no se dió cuenta de una serie de fosos que se abrían y cerraban constantemente y cayó.

Estuvo varias horas insconciente. Cuando se despertó sólo vió una inmensa oscuridad, y un punto de luz arriba en el techo. No tenía ningún hechizo de levitación, y las paredes eran lisas para impedir su escalada. Desesperado, miró en su bolsa de viaje, y se acordó del garfio que arrebato a un orco en el primer nivel.

Lo lanzó con todas sus fuerzas hasta el mismo borde del foso. Se aseguró que estaba bien clavado, y ascendió lentamente. Cuando llegó a la superficie, se fijó en la serie de fosos que aparecían y desaparecían , vió que guardaban un orden determinado, y en el momento justo evitó la trampa. Un anillo de CAIDA DE PLUMA habría sido muy útil para evitar los daños de la caida.

El nivel siete parecía sereno y sin enemigos. Habían pasado ya varias semanas desde su entrada a la Torre, y su experiencia había subido enormemente. Seguro





que los Héroes de Waterdeep le aceptarían entre sus discípulos, y ... una manada de furiosos minotauros atacaron con sus hachas.

Estos parecían más fuertes que los del nivel anterior. A decir verdad, casi acaban con Feldhir. Si no llega a ser por una varita de distancia los monstruos hubieran conocido la victoria.

Era la tercera vez que llegaba a las puertas de la muerte. Buscó una Lámpara de Sanación y tras preparar la comida del día, durmió protegido con un hechizo de invisibilidad. No quería tener un sueño eterno.

Una preciosa daga estaba en el suelo, al recogerla se dió cuenta de que estaba maldita. Debió utilizar unos polvos de "Eliminar Maldición" si quería despegarla de su mano. Es lo malo de la magia, no sabes cuando te va a favorecer o cuando puede acabar contigo. Grabar antes de probar objetos no es nunca una mala idea.

Un enigma de cubos teletransportadores protegía la salida. Con pericia pudo resolverlo. Mucha habilidad.

PASADO POR AGUA

El piso ocho estaba sumergido totalmente. Menos mal que contaba con los hechizos de "Respirar Agua" y "Acción Libre". Este último le permitía combatir en las mismas condiciones que si estuviera al aire libre, además de poder moverse con mayor velocidad. ¿Qué clase de criaturas podía encontrarse? Lo supo muy pronto.

Feroces elementos acuáticos y serpientes marinas fueron su pesadilla durante toda la aventura en ese nivel.

Además la magia no atemorizaba a esas perversas criaturas, incluso las hacía más fuertes. El filo de la espada es lo que nunca falla, supuso Feldhir, y tenía razón. Aunque en un primer momento, parecía imposible que el metal derrotara a "algo" compuesto exclusivamente de agua; pero cuando los primeros monstruos se desvanecieron en el infinito, la espada mágica se convirtió en su perfecta aliada.

El nivel nueve estaba poblado por gigantescas serpientes llamadas Nagas. Algunas tenían el poder de paralizar o envenenar a sus posibles víctimas, así que los conjuros de protección y veneno lento fueron usados de continuo por nuestro protagonista. Se extrañó de que en este piso no hubiera casi nada de valor, a excepción de las numerosas trampas mágicas que encontró.

Unas cabezas de león incrustadas en la pared vomitaban fuego continuamente. Tuvo que ser muy rápido para esquivar las bolas igneas, y saltar al mismo tiempo los numerosos fosos que había en el suelo. La agilidad era vital para salir de aquel lío, menos mal que tenía preparada una poción que le hacía sentirse más fuerte y ágil.

LA BATALLA FINAL

Por fin, el último piso. Ha pasado cerca de un mes, y Feldhir está agotado. Sin duda, ésta ha sido la experiencia más importante de su vida: combatir él solo contra una legión de monstruos y demonios, pero los dioses le han recompensado bien. Su experiencia ha subido enormemente. Pero todavía falta lo más difícil.

Y es que aunque el décimo nivel no era muy complicado en cuestión de teletransportadores, los enemigos si lo eran.

En primer lugar estaban los Feyr, criaturas provenientes de las pesadillas de los magos. Eran especialmente resistentes a la magia, y sólo un buen mandoble podía herirles parcialmente. Si enfrentarse a uno de ellos era algo heroico, contra un grupo de tres era un suicidio. Solo la estrategia y la huida a tiempo garantizaban la victoria, y así lo hizo Feldhir.

Por otra parte, también merodeaban los Slithermorph, éstos a cambio de los Feyr, si eran atacados con cualquier objeto metálico inmediatamente lo absorbían, por lo que sólo valía los hechizos o las varitas mágicas. Incluso las espadas mágicas eran inutilizadas.

Tras varios días de lucha intensa en este nivel, Feldhir encontró un martillo pequeño que podía romper un gong. Al destruirlo, se abrió una puerta situada a su derecha, y allí obtuvo la LLave Escarlata.

Con la Escarlata en su poder, Feldhir accedió al Santuario. Estaba protegido por unos 10 Feyr, así que la lucha fué intensa y violenta en su grado máximo. Tras vencer, y utilizar toda la energía mágica de una Lámpara de Sanación, entró en el Santuario.

Allí estaba el Orbe Mágico, y protegiéndolo ... un Dragón Azul, la mayor bestia del mal que se conocía en el Mundo de Waterdeep, aunque si juegas a 25 niveles te enfrentarás a dragones más duros como el de la carátula de la caja del juego.

Tras una dura lucha de varios asaltos y descansos, junto con el hechizo de Protección contra Aliento de Dragón, la victoria fue mía.

EPILOGO

Afuera estaba la hechicera esperando. Llevaba varios días delante de la puerta con su pequeño campamento.

Sabía que Feldhir estaba vivo, pero no sabía si fué hecho prisionero por los habitantes de la Torre, o simplemente se había largado con el botín. En tal caso, más vale que no la hubiera conocido nunca.

Se oyó un chirriar de cadenas. El puente levadizo bajó, y al fondo pudo ver a un Feldhir malherido, sin fuerzas y con una carretilla llena de oro y joyas. También traía el Orbe.

Sin decir palabra, la hechicera cogió el Orbe, y desapareció de este plano de existencia. Por un instante Feldhir pudo contemplar su belleza a la luz del sol, que casi le quemaba los ojos.

Tal vez, algún día la vea de nuevo, pero Waterdeep está cerca, y hay que prepararse para conocer a los Heroes.

En ese instante, el alma de una joven hechicera pedía ayuda a los dioses. Su error: Abrir un Orbe lleno de Magia. La pura Magia del Caos.

ANGEL FRANCISCO JIMENEZ





Problemas con los componentes hardware. Un enfoque práctico



Si desea más información acerca del mundo de las aplicaciones para PC podrá encontrarla en *El Usuario de MS-DOS* y *El Usuario de Windows* de Anaya Multimedia

Vamos a ver cómo solventar sus problemas con los componentes hardware de su equipo. Empezaremos esta serie de artículos con el teclado, el cableado y los conectores, las unidades de disco, las impresoras, la tarjeta de vídeo y el ratón, vamos ¡todo su equipo!

A lo largo de este artículo vamos a dar un paseo por el sistema informático que posee cualquier usuario y hablaremos de los problemas que surgen en el quehacer cotidiano. Comenzaremos con los conectores, seguiremos con los discos y teclado para finalizar con los dispositivos de entrada/salida como impresoras, ratones,...

UNAS PALABRAS ANTES DE EMPEZAR

En cierta ocasión, un amigo estaba a punto de entregar un libro a un editor y decidió hacer unas pequeñas modificaciones en su fichero de introducción, así es que cogió su disco y se puso a ello. Cuando intentó abrir el fichero, la máquina respondió con el error típico de:

Error leyendo unidad A

Su cara pasó en pocos instantes del típico rubor de una persona obesa a la palidez que poseen las estatuas de mármol. Tras unos momentos de desconcierto se dió cuenta de que algo no funcionaba demasiado bien y extrajo el disco de la unidad, lo había introducido al revés. Ante cualquier problema hay que añadir dos nuevas reglas:

- No pensar que ha pasado lo peor hasta que se hayan eliminado todas las posibles causas de error.
- Si ayer funcionaba y hoy no, hay que preguntarse: ¿qué ha cambiado?

CABLES Y CONECTORES

Muchas de las partes de un ordenador están conectadas por cables eléctricos de bajo voltaje llamados cables de datos. Estos cables son conocidos por el nombre del periférico al que se conectan. Así pues tenemos los siguientes:

- Cables del teclado.
- Cables de vídeo.
- Cables de la impresora.
- Cables del módem.

Los cables que están físicamente dentro del PC suelen funcionar bastante bien a menos que el PC necesite una reparación o se le haya caido algo dentro. Sin embargo, los cables externos son la posible fuente de problemas, sobre todo los conectores porque suelen estar sometidos a fuertes estiramientos y abusos por nuestra parte.

Si sospecha de algún problema con su PC y comprueba los cables y conectores, puede encontrarse con que algunos están forzados. Si esto es así, tendrá que cambiarlos.

Tabla A Conectores más comunes

Conector	Función
Redondeado	Teclado o ratón
DB-9 hembra	Tarjeta de vídeo monocroma, EGA o CGA
DB-9 macho	Puerto serie tipo AT para módem y ratón
DB-15 hembra	Puerto de juegos
DB-15 macho	Puerto de vídeo VGA
DB-25 hembra	Puerto paralelo de impresora
DB-25 macho	Puerto serie para módem y ratón

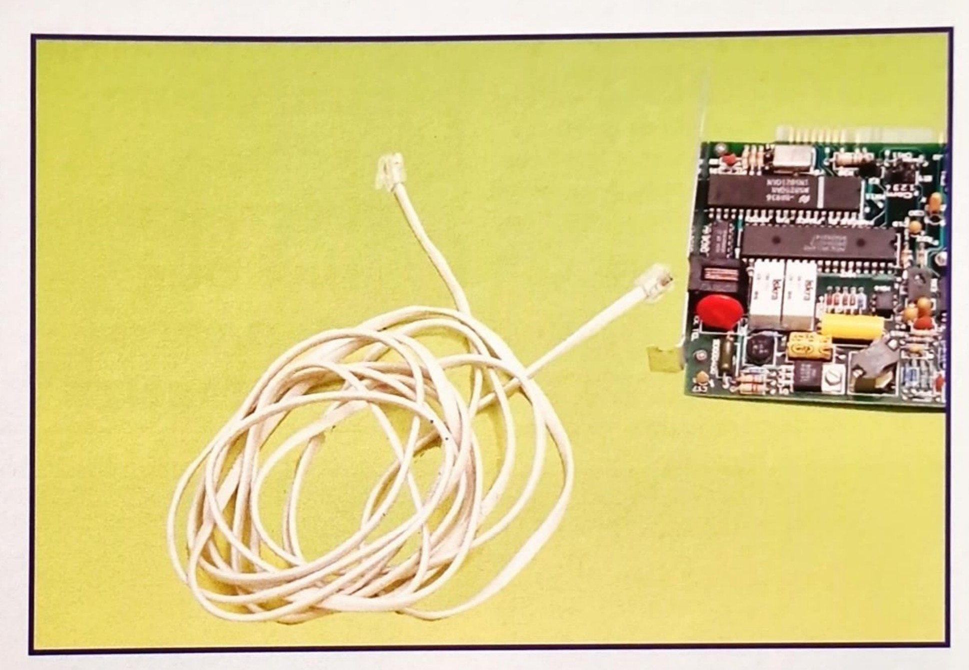
PROBLEMAS CON SU PC

Por otra parte, los periféricos son elementos descentralizados respecto de la CPU, pero siempre trabajan en consonancia con ésta y por tanto necesitan de una conexión física. Muchos periféricos, como los teclados e impresoras, están conectados al ordenador por cables (en algunas ocasiones pueden estarlo mediante rayos infrarrojos). Normalmente, cada tipo de cable se corresponde con un único periférico para el cual han sido diseñados, de hecho, son distintos en sus extremos los unos respecto de los otros. Puede tener problemas si su ordenador tiene muchos conectores del mismo tipo porque entonces distintos cables entrarán en diversos lugares. La solución es tan simple como el etiquetar cada cable con el lugar al que tiene que ir conectado.

Adquiera la costumbre de cerrar los pestillos que suelen llevar muchos cables en sus terminadores. Aunque luego tenga más problemas para desconectar el cable asegurese de que ésta no será otra fuente de problemas, ya que resulta mucho más fácil comprobar que el cable está conectado correctamente.

Le invito ahora a que compare cómo están hechos los cables de datos que compró con su ordenador y cómo son los conectores de sus extremos.

Los conectores más comunes tienen nombres industriales como DB-25 o DB-15. El DB inicial indica un tipo de conector y el número siguiente indica cuantos *pins* tiene. En la **Tabla A** puede ver una lista de los conectores más comunes en el mundo PC y para qué sirven.



Al contrario que el cable paralelo, el cable serie está preparado para cubrir grandes distancias de una forma fiable. Es más inmune a las interferencias.

DISCOS Y UNIDADES DE DISCO

Todos nosotros hemos visto los casetes y sus cintas, la cual es arrastrada haciéndola pasar junto a un cabezal especial que graba la música en la cinta. La unidad de disco trabaja de la misma forma con la salvedad de que la cinta se convierte en un disco que gira y la cabeza se mueve hacia dentro y hacia fuera de la superficie del disco para localizar los datos. Digamos que las unidades de disco "tocan" datos en lugar de música.

Uno puede comprar una unidad de disco en dos formatos distintos: fijas y de disquetes. La gran diferencia entre unas y otras es que los disquetes permiten movilidad y las fijas generalmente no. Aunque hablemos de unidades de disco internas y externas, la mayoría de ellas se encuentran dentro del chasis del propio PC y el término interno se ha convertido en sinónimo de fijo.

La mayoría de los PC tienen una o más unidades de disco, bien dentro de la caja o bien en unidades externas conectadas a un *slot* de expansión. No vamos a ver cómo instalar o remplazar unidades de disco pero sí que daremos algunos trucos para evitar los problemas que pueden ocasionarnos.

A medida que los PC han madurado, los fabricantes han ido pensando en nuevas formas de meter más datos en los disquetes.

Hace unos años, los disquetes sólo podían almacenar 360 Kb. Un byte es un carácter de información y en un disquete de ese tamaño cabría un libro de unas 400 páginas. Hoy día pueden almacenar 1,44 Mb (1.44 megabytes, más de un

millón de caracteres) o más que es el equivalente a un libro de 1800 páginas o más.

EL TECLADO

A medida que los PC han evolucionado, también lo han hecho los teclados, desde el viejo estilo AT con sólo 80 teclas han pasado al moderno estilo con más de 100 y con mayor tamaño. Esto es importante porque es posible que los viejos teclados no funcionen en los modernos PC. Algunos teclados tienen un interruptor en la parte de abajo que los adaptan a cualquier tipo de sistema (AT o expandido) pero muchos no lo tienen y sólo pueden funcionar con el PC apropiado.
Los teclados no tienen términos medios: funcionan o no. El teclado de un PC contiene un pequeño ordenador local que identifica las presiones de su dedo sobre una tecla y entonces envía la señal correcta a la CPU central.
Lo único que necesita saber del teclado es:

- Están disponibles en una variedad de estilos.
- Pueden tener un interruptor de modo AT o expandido en la parte de abajo.

ANTES DE TOCAR CUALQUIER COMPONENTE DE UN ORDENADOR, DESMONTARLO O DESCONECTAR CUALQUIER CABLE ELÉCTRICO, HAY QUE APAGARLO PREVIAMENTE



Los disquetes siempre han sido una fuente potencial de problemas. Pueden fallar porque están defectuosos, porque falla la unidad lectora, porque se han borrado al tocarlos o ponerlos cerca de un campo magnético como el monitor, etc.

- Los *leds* (lucecitas) deben parpadear al encenderse el ordenador.
- Las presiones muy fuertes sobre una tecla o algún líquido limpiador pueden dañarlos.

EL RATON

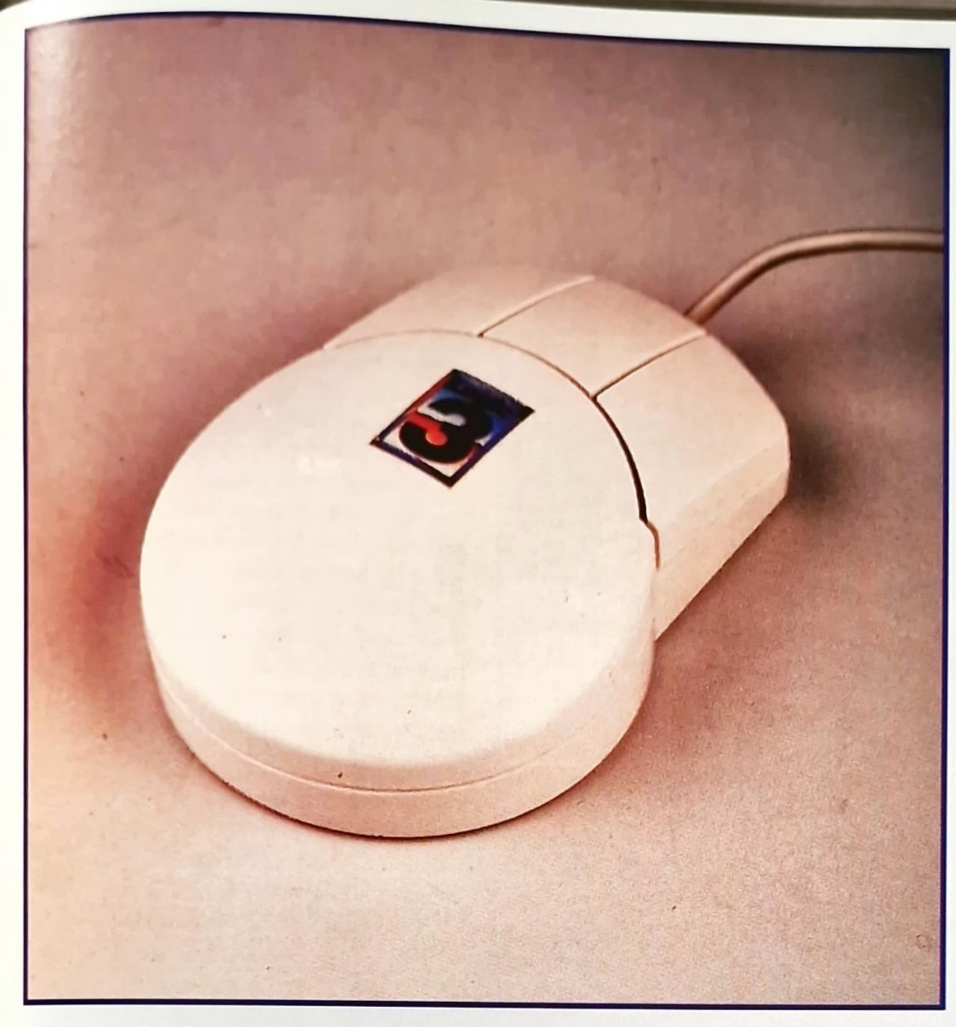
Un ratón es un dispositivo más de entrada que consiste en una bola y un conjunto de botones, pero que trabaja con las direcciones especiales que le da un software especial que se llama *driver*, él cual suele facilitarse con el ratón.
Si su ratón no le funciona es posible que sea por alguna de estas causas:

- Compruebe si el ratón está correctamente conectado al puerto apropiado del PC. Los puertos están en la parte de atrás.
- Reinicialice su PC y observe la pantalla cuidadosamente. Mire un mensaje que indique que el ratón se encontró y en qué puerto (*The mouse was found on COM 1*).
- Asegúrese de que el software que utiliza está configurado para localizar el ratón en el mismo puerto.

El ratón y el módem externo funcionan con un puerto serie similar en su PC. Deben ocupar, por tanto, distintos puertos. Sin instala ambos periféricos en el mismo puerto van a entrar en conflicto con resultados impredecibles. El ratón y otros periféricos de entrada vienen con programas de diagnóstico que le ayudarán a solucionar los problemas.

EL MODEM

Los usuarios de la mayoría de hogares y pequeños negocios en los que hay instalado un ordenador, piensan en añadirle un módem para conectarse con BBS (*Bulletin Board System*) y otros servicios (Ibertext, 3615 francés, etc.). El módem convierte la señal del ordenador a/desde una forma que la línea telefónica puede transportar. El nombre proviene de la contracción de las palabras MOdular/DEModular que eran demasiado largas para los profesionales de la industria. El módem, al igual que una unidad de disco, puede instalarse dentro o fuera del PC. En cualquiera de los dos casos ocupará uno de los puertos serie (COM1, COM2,...) de su ordenador y podrá crear conflictos con otros periféricos serie



Si su ratón funciona a trompicones, es debido posiblemente a que está demasiado sucio en su interior. Proceda a abrirlo según se indica en las instrucciones que adquirió junto con el ratón y podrá librarse de estos trompicones de una forma simple.

como el ratón, si no se instalan adecuadamente.

Si su módem externo no funciona bien, hay que comprobar en primer lugar que los cables están bien conectados y en buen estado. ¿Está utilizando un cable para módem? Algunos cables son muy similares pero su cableado interior a los *pins* es distinto.

Los módem, se utilizan junto con programas especiales llamados software teleinformático o emuladores de terminal. Estos programas se ejecutan en el PC y utilizan el puerto serie para controlar el módem y transmitir/recibir datos a través de la línea telefónica.

Los módem de hoy son más rápidos y más baratos. Los módem externos suelen tener bastantes interruptores, que suelen estar en la posición de configuración más común cuando el vendedor se lo entrega, casi nunca hay necesidad de cambiarlos.

Cuando compra un módem, es interesante comparar la configuración dada de los *jumper* y *switches* con los que traiga

SI VA A LLEVARSE INFORMACION DEL TRABAJO A CASA O INCLUSO ENTRE MAS ORDENADORES, ASEGURESE DE QUE EL DISQUETE QUE UTILICE PUEDA SER LEIDO POR TODOS ELLOS

el manual para establecer la configuración básica. Una vez que la haya decidido y haga algunos cambios es conveniente que anote cuales ha hecho en alguna hoja aparte. Si pone un poco de atención en este punto, puede evitarse unas cuantas horas de frustración ante el ordenador.

Para conseguir que el módem funcione correctamente debería:

- Conectarlo a una línea telefónica que realmente funcione.
- Conectarlo a un puerto serie (si es externo).
- Colocar la posición de los conmutadores del módem para determinar qué puerto serie utilizará (si es un módem interno).
- Configurar su software de telecomunicaciones para que trabaje de la misma forma.

IMPRESORAS

Las impresoras son como algunos coches, trabajan bien hasta que realmente se necesitan. Afortunadamente son más sencillas y baratas.

La mayoría de los problemas que puede darnos una impresora pueden agruparse en dos categorías: problemas con la impresora en sí misma o problemas con el software que la dirige.

Las primeras impresoras tenían muchos conmutadores que determinaban su configuración. Las actuales aún siguen teniéndolos pero también pueden controlarse por software desde el PC. Esto resulta muy cómodo si le gusta trabajar sin moverse del sitio pero no lo es si ya está acostumbrado a trabajar de la otra forma.

NOTA: A usted le vendieron la impresora con una configuración predeterminada. Compruebe en su manual y localice la posición por defecto para los conmutadores y dónde, físicamente, están situados en la impresora (pueden estar en varios bancos). Cuando lo haya hecho podrá resetear su impresora al modo por defecto del fabricante.

Seguramente su impresora tiene un modo de autotest al que se accede normalmente pulsando una combinación especial de botones al arrancar (pruebe con el *FormFeed*). Para asegurarse de la combinación y de si existe esta opción debe leer el manual.



Si recibe un mensaje "Keyboard Error" o si ordenador empieza a pitar como un loco, pruebe a desconectar y conectar el cable de su teclado ya que se ha debido desajustar.

Si la impresora pasa este test es que el problema está en el flujo de datos desde el PC hasta ella.

Por supuesto, es posible que la impresora sólo esté *off-line*. En el panel frontal tiene un botón o tecla que debe estar *on-line* para que ésta pueda responder a las órdenes provenientes del ordenador. Este mismo botón suele utilizarse como un conmutador para cambiar de un modo a otro. Cuando la impresora está *off-line* o fuera de línea, significa que no está escuchando al PC. El estado en que se encuentra suele ir indicado por un *led*.

Siempre que tenga algún problema con la impresora debe hacerse esta serie de preguntas: ¿está conectada?, ¿encendida?, ¿en línea? Además debe comprobar los cables.

NOTA: Es posible que si conecta su ordenador, monitor e impresora al mismo enchufe eléctrico, éste no soporte tanta carga eléctrica y se queme, pero no lo suficiente como para desonectar el ordenador totalmente. Si cuando conecte la impresora y sólo cuando conecte ésta se le reiniciara el ordenador irremediablemente, busque la causa en su enchufe.

SISTEMAS DE VIDEO

Su coche tiene un salpicadero y su ordenador también. El salpicadero de su ordenador es su teclado y su pantalla, los dos juntos. Actualmente, el monitor (similar a su televisor) es sólo la mitad del sistema de vídeo porque la otra mitad es un circuito que hay dentro del PC.

Los monitores de vídeo trabajan igual que un televisor: forman una imagen a partir de pequeños puntos de luz. Cada punto es un *pixel* y los monitores de vídeo se comparan entre sí por el número de puntos que pueden producir: a esta medida se la conoce como resolución. A mayor número de puntos o resolución, el monitor es más caro.

INSPECCIONE LA PARTE DE ATRAS DE SU MONITOR DE VEZ EN CUANDO. SI OBSERVA MUCHA CANTIDAD DE POLVO, HAGALO LIMPIAR POR UN TÉCNICO ¡NO INTENTE ABRIR EL MONITOR USTED SOLO PARA LIMPIARLO!

En los últimos tiempos, los sistemas de vídeo han evolucionado desde el MGA (monocromo) a CGA (color) y luego a EGA, VGA, Super VGA y ahora XGA. Estos nombres son acrónimos que indican la cantidad de resolución que tienen y cuantos colores pueden mostrar: a mayor número de colores, más coste. El GA de cada acrónimo significa *Graphics Adapter*, excepto en VGA que significa *Graphics Array*. La lista está ordenada según han aparecido en el tiempo. Este orden es idéntico para su precio.

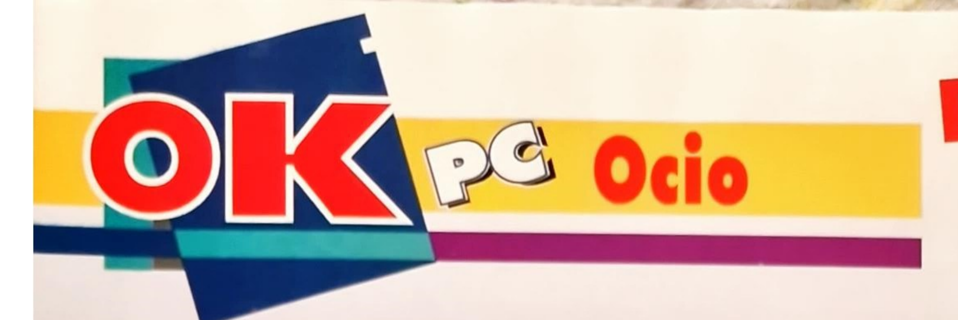
Para obtener mejores resultados, las tarjetas de vídeo (el circuito que hay dentro del PC) deben coincidir con el tipo de monitor con el que se utilizan. Estas tarjetas también contienen diversas cantidades de memoria para vídeo, lógicamente cuanta más tengan mejores son. El estándar actual es de 1 Mb para sistemas VGA. Este tipo de tarjetas de vídeo con memoria aceleran el funcionamiento del PC liberándolo de otras tareas.

Si está instalando un nuevo sistema de vídeo en su PC, lea el manual atentamente. La colocación incorrecta de los *switches* puede dañar al monitor. No cambie los *switches* de la tarjeta de vídeo a menos que sepa lo que está haciendo; el experimento le puede salir muy caro. Observe expresiones como *multiple-frequency* y *band-width*.

Los problemas con los monitores suelen estar ocasionados por el polvo que se acumula (los monitores generan una gran carga de electricidad estática). Por supuesto, los cables hay que conservarlos en buen estado y deben estar bien conectados.

Las tarjetas de vídeo se venden con una gran cantidad de *drivers* pensados para las aplicaciones software más populares del mercado. Su PC funcionará correctamente sin instalar ningún *driver* especial. En el arranque del ordenador, el PC busca la tarjeta de vídeo y le pasa el control momentáneamente. Esta configura la situación que necesita y devuelve el control a la CPU que continúa con el proceso de arranque.

Cuando se convierta en un experto usuario de PC, la resolución de cualquier problema le parecerá muy sencilla y habrá aprendido casi seguro a no sobresaltarse ante un problema.❑



LIBROS

Guía de Iniciación

WORD PERFECT 6.0 PARA DOS

Valentín Belinchón Ricote

El objetivo de las guías de iniciación es ayudar al lector que tome contacto por primera vez con el tema que tratan. Para ello utilizan un lenguaje muy simple, lleno de llamadas de atención y explicando cada pulsación de tecla, para que no exista el menor malentendido. En este caso se trata del popular procesador de texto Word Perfect en su versión 6.0 para DOS.
El libro se divide en 10 lecciones que son las siguientes: 1.Primera sesión con Word Perfect -donde se enseña a comprender el entorno básico-; 2.Configuración y personalización -muestra como definir el entorno, las impresoras, etc-; 3.Edición de un documento -explica de forma simple los códigos ocultos, acceso a los textos, etc-; 4.Uso de Bloques -para aprender su manejo y posibilidades-; 5.Formato del texto -margenes, tebuladores y otras funciones básicas-; 6.Más sobre formato del texto -funciones más avanzadas como interlineado y tipografía-; 7.Control de archivos -uso del gestor que de archivos-; 8.Corrección ortográfica; 9.Integración de texto y gráficos -inserción de gráficos para una mejor presentación-; 10.Visualización e impresión.

PRECIO: 966 Ptas + IVA



Guía Práctica

COBOL

Pedro Jarillo Cerrato y
Mª Dolores Jarillo Cerrato

Este manual de bosillo será imprescindible para todo aquel que desee programar en COBOL.
Esta guía consta de una sección en la que se desarrolla de manera extensa la descripción, utilización y funcionamiento de comandos, instrucciones o procedimientos que se utilizan en la creación de programas.
La segunda sección del libro trata todas las instrucciones del lenguaje, incluyendo numerosos ejemplos para facilitar su compresión y unos apendices resumidos para una posterior consulta rápida.
Un excelente libro, enfocado a un lector con conocimientos medios en informática y con algunos conocimientos de programación. La idea del libro es de servir de manual de este lenguaje, para centros de formación que impartan cursos de de COBOL. Una vez aprendido el lenguaje nos servirá posteriormente como manual de consulta.

PRECIO: 1451 Ptas + IVA



Guía Práctica

dBASE IV 2.0

Pablo J.García Núñez y
Julián Martínez Valero

A través de esta guía el lector podrá aprender el manejo de dBASE IV en su versión 2.0.
El libro nos enseña a manejar, tanto el modo asistente (ideal para los que no quieren programar en dBASE IV 2.0, sino sólo utilizar su potencia y sencillez) como el modo interactivo (para el que desee programar aplicaciones con sus potentes mandatos).
El libro empieza enseñándonos como instalar el programa, luego sigue con las funciones básicas de creación y uso de una base de datos, y llega hasta las funciones más avanzadas de este gestor. Al final del libro se incluyen unos apéndices sobre todos los mandatos SET, una explicación de las extensiones de los ficheros de dBASE IV y una explicación del compilador que incluye el gestor.

PRECIO: 1451 Ptas + IVA

Libros PC Magazine

TECNICAS Y UTILIDADES DOS 6.0

Jeff Prosise

Decir de que trata este libro requeriría más de 1200 páginas, que son las que tiene. Un primer vistazo al índice y varias ojeadas por encima, ya nos dejan ver que se trata de un excelente libro sobre DOS, incluyendo las versiones 5.0, 6.0 y 6.2.
La primera impresión fué buena, pero tras leer detenidamente algunos capitulos, como el relacionado con la gestión de memoria, no me queda más que darle un premio, porque a mi impresión, es el mejor manual sobre DOS editado hasta la fecha.
El libro trata, por supuesto los comandos del DOS, también habla sobre la configuración de arranque del sistema, trata sobre la optimización de memoria, habla de programación en ensamblador, incluye varias utilidades en un disco a parte para mejorar al DOS, explica el compresor de disco, habla de virus, nos enseña QBASIC (incluido con el DOS 5.0 o posterior), etc.
Realmente no se deja nada en el tintero y es más, no sólo nos enseña todo lo que queremos saber, sino que explica hasta funciones indocumentadas de gran potencia y utilidad.

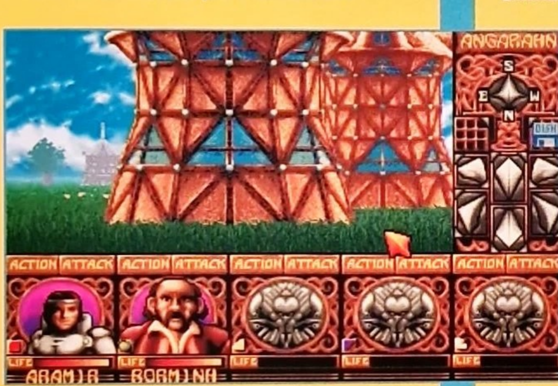
PRECIO: 8000 Ptas + IVA

OK PC CORREO

OK PC intentará responder a todas las cartas. Por motivos de espacio, puede que algunas de ellas se recorten.

ISHAR II

Tengo algunas dudas sobre este juego. En la primera isla: ¿para que sirve lo que me dice el mago sobre el águila si cuando tengo el águila no la puedo enviar? ¿Para que sirve la reliquia del hombre de piedra?
En la segunda isla: ¿dónde está Zeldi? ¿donde está el ídolo cuando es robado? ¿como se entra al bar de las Gates sin ser arrestado? ¿qué he de hacer con la persona con la que me encuentro en el calabozo que dice que somos sus hijos? ¿qué se ha de hacer donde el sacrificio para Shandar?



En la tercera isla: ¿cómo se abren dos puertas cerradas que hay?
Y por último: ¿dónde está el mapa de la cuarta isla? ¿dónde está el caldero mágico?

CRISTIAN RODRIGUEZ
LEIOA (VIZCAYA)

RESPUESTA

Te aconsejo que te leas el número 19 en el que se público el Tricks&Tracks del juego y resolverá la mayor parte de tus dudas. De todas formas, aquí va una pequeña ayuda.
Zeldi está muerta, pero en su cuello hay una preciada llave. Su cuerpo se halla en la isla de los árboles.
El águila sueltala a varias casillas de distancia del mago que te dio la pista. Así conseguirás el mapa de la cuarta isla donde se encuentra el caldero.
En cuanto a la persona del calabazo,



es un pobre loco que puedes eliminar sin problemas.

ISHAR

Os envio esta carta porque tengo unos problemillas con el juego "ISHAR" de Silmaris.
Me gustaría saber cómo se hacen las pociones ya que no sé descifrar la hoja de las recetas y por muchas combinaciones que haga, siempre consigo veneno.
También quisiera saber cómo se puede coger la tabla rúnica de la masión prohibida sin que me maten.

SERGIO
BARCELONA

RESPUESTA

Para pasar a la mansión utiliza el hechizo de protección psiquica.
En cuanto a las pociones, debes consultar el manual que te indicará que ingredientes son necesarios. El uso de tales pociones está escrito en un pergamino, propiedad de uno de los anitguos héroes de Dazel.

EYE OF THE BEHOLDER II

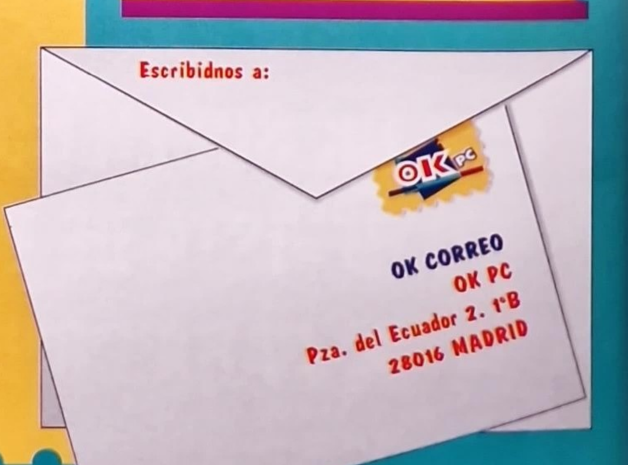
En este juego, en uno de los sótanos hay una sala con nueve plataformas que se hunden, y me gustaría saber que he de hacer para abrir la puerta que se encuentra en esa sala. Después, existe otra sala con una puerta, la cual, tiene un marco con unos cuantos símbolos (la puerta esta tapiada), ¿se puede abrir esa puerta? ¿cómo?

MANOLO
S.FERNANDO (CADIZ)

RESPUESTA

Existe una combinación de platos que al estar presionados abren la puerta. Inténtalo dejando objetos en los platos de los extremos.
Las puertas con símbolos en sus marcos son teletransportadores. Si posees alguna piedra con la forma de uno de los símbolos representados en cualquier puerta, puedes viajar a través de ella colocandola en la puerta.



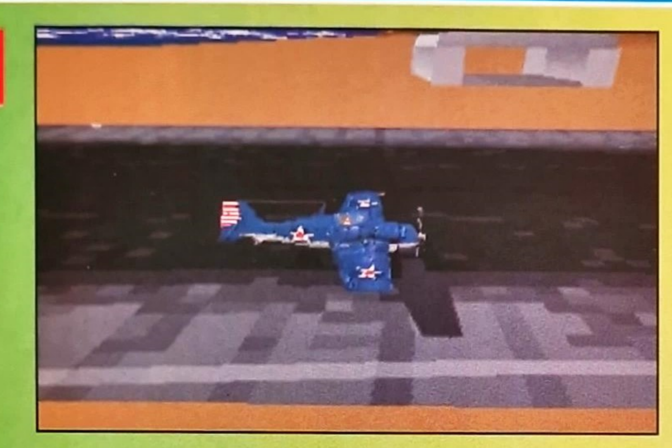




NUESTROS ELEGIDOS Del mes

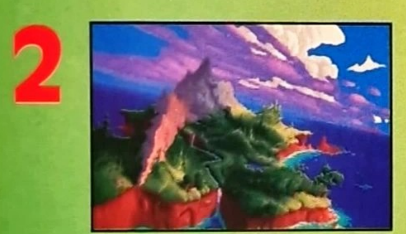
RANKING

1



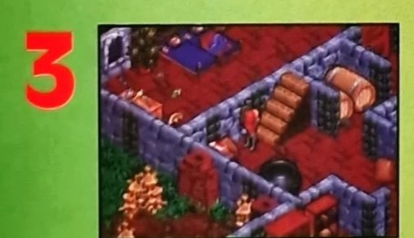
PACIFIC STRIKE (Origin/Dro Soft)
Todo un simulador aéreo que te pone a los mandos de los aviones que se vieron las caras en la Guerra del Pacífico entre EEUU y Japón durante la Segunda Guerra Mundial.

2



HAND OF FATE
(Westwood/Arcadia)
Una segunda parte con más intriga y diversión. Descubre los secretos de la misteriosa desintegración de la isla.

3



ULTIMA VIII
(Origin/Dro Soft)
La saga continúa con esta octaba entrega de las aventuras de nuestro héroe: El Avatar.

4



LANDS OF LORE
(Virgin/Arcadia)
Uno de los mejores juegos de rol con perspectiva en primera persona te espera con Lands of Lore.

5



MEGARACE CD
(S.Toolworks/Erbe)
Los mejores circuitos futiristas para una carrera en la que toto vale.

6



SEA WOLF
(EA/Dro Soft)
Vive las fuertes sensaciones de un combate submarino actual con unos efectos sonoros y gráficos impresionantes.

7



IGOR
(Pendulo/Dro SOft)
Una aventura hecha en España que no tiene nada que desemerecer a otras más afamadas.

8



DRAGONSPHERE CD
(Microprose/Proein)
Vive la aventura. Encarna a un rey y salva tu reino de un brujo que ha jurado una gran venganza.

9



GREAT NAVAL BATTLES II
(SSI/Dro Soft)
Revive la Batalla de Guadalcanal desde cualquiera de los dos bandos.

10



SIMFARM
(Maxis/Dro Soft)
¿Qué te deparará la próxima cosecha? ¿Comprarás más tierras? ¿Invertirás en ganado?. La decisión es tuya.